IFABO a 7-a ediție
3 - 6 octombrie 2000
Palatul Parlamentului
București

MechWarrior IV: Vengeance – O nouă provocare!

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro • Octombrie 2000 • 39.000 lei

Grand Prix 3
Simulare la puterea a treia

Shogun: The Total War
Războaiele japoneze pe PC-uri românești

Mobility
Joc full pe CD!

Red Alert 2
Krasnaia Armia în acțiune

Dark Reign 2
Istoria RTS-urilor se rescrie



Joc complet: Mobility. **Demo:** Ages of Empires II The Conquerors, Airfix Dogfighter, Blair Witch Project Vol. 1, European Wars: Cossaks, Heavy Metal FAKK2, Gubble Buggy Racer, Odysey, Stupid Invaders
Shareware: ACDSee32 3.1, DeskColor 3.0, EasyCD 2.0, Sonique 1.63

T.P
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

2 compilaţii de aur !

mai puţin de 5$ per joc







conţine 8 CD-uri

conţine 11 CD-uri

Aceste două compilaţii fac deliciul oricărui gamer, oferindu-i posibilitatea de a juca jocuri de genuri diferite. Electronic Arts a combinat jocuri pentru toate gusturile făcând ca aceste compilaţii să fie cadouri perfecte cu care nu veţi da greş.

furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piaţa Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, Bucureşti, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucureşti, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) Bucureşti, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Vrem joc full!



Claudiu Gedö
Redactor şef
LEVEL International Games Magazine

Încă din primele scrisori pe care le-am citit eu pe vremea când eram un biet începător în ale redactoriei, apărea scrisă cu litere mari şi colorate o doleanţă a cititorului român, rezumată scurt: Vrem joc full! „Vox populi, vox dei!" ne-am zis noi atunci şi am purces cu mic, cu mare, cu jalba în băţ să batem pe la uşile producătorilor, doar-doar se va milostivi vreunul şi ne va arunca din înălţimile piedestalului pe care i-a aşezat comunitatea gameristică, o firimitură de joc pe care să o împărţim cu voi pe farfuria LEVEL.

Insistenţa cu care cititorii, pe un ton fie imperativ, fie plângăcios, ne cereau jocuri full pe CD ne-a determinat să folosim aceleaşi metode cu vajnicii producători de jocuri. Rezultate însă ioc, de abia din când în când, reuşind să obţinem câte o licenţă pe ici pe colo. Şi uite aşa am ajuns noi să punem câte un joc full pe CD. Numai că, surpriză! Aceeaşi cititori, veşnic nemulţumiţi aş putea spune, în loc să aprecieze faptul că am dat curs unei doleanţe de-a lor în scrisorile sosite ulterior la redacţie au început să curgă pretenţiile. Da de ce aţi pus tocmai acel joc? De ce nu l-aţi pus pe celălalt? Eu vreau Starcraft, eu vreau Quake... Vorba unui cititor de-al nostru: „nu le daţi dom'le jocuri full, că apoi or să înceapă să vă ceară imposibilul."

Oameni buni, aţi văzut vreo revistă de jocuri din Occident să introducă jocuri full pe CD? Nu! De ce? Fiindcă acolo omul dacă vrea jocul se duce şi şi-l cumpără de la magazin. Ştiu că în România această stare de lucruri este doar un vis şi că nimeni nu-şi permite să dea jumătate de salariu pentru un joc ce-l va juca probabil câteva zile sau săptămâni. Aici intervine munca noastră, noi vă prezentăm jocurile, le analizăm, vă spunem părerea noastră, vă oferim un demo să-l jucaţi după care voi veţi decide dacă merită sau nu achiziţionat.

Revenind însă la problema jocului full, vreau să înţelegeţi odată pentru totdeauna... Dacă putem punem, dacă nu... nu vom pune. În nici nu caz nu vom putea pune pe CD ultimele apariţii, producătorii nu vor fi niciodată de acord chiar dacă am avea banii să plătim licenţele respective. Jocurile vechi şi celebre (Fallout, Civilization), care în continuare au fani înrăiţi, sunt încă o sursă de câştiguri pentru casele producătoare/distribuitoare şi din această cauză vor fi extrem de reticenţi în a le oferi. Sunt producători care nici nu vor să audă de această posibilitate indiferent ce titlu le ceri, pe când altele mai sunt deschise discuţiilor. Însă, ca întotdeauna, totul se învârte în jurul pieţei de desfacere şi a banilor. Iar cum la noi nu există practic nici una vă daţi seama, cred, de impactul pe care îl are o cerere de-a noastră în timpanele unui preşedinte companie.

Ce vreau să înţelegeţi este că şi noi vrem să facem revista pe placul vostru, chiar dacă asta înseamnă să alergăm de la unul la altul pentru un joc full, dar avem nevoie şi de susţinerea şi înţelegerea voastră. Am inclus acum o strategie, data viitoare, dacă va mai fi, poate un FPS, iar dacă vom reuşi să achiziţionăm un joc de seamă (Doom, Civilization, Fallout) cu atât mai bine. În nici un caz nu vă vom lăsa baltă...

Claude

„Ştiu că în România această stare de lucruri este doar un vis şi că nimeni nu-şi permite să dea jumătate de salariu pentru un joc ce-l va juca probabil câteva zile sau săptămâni."

Cuprins octombrie 2000

Minireview

Console

Hardware

Troubleshooting 76

Fiecare problemă are o rezolvare

Chatroom 78

Anul 2000... Viaţa-i dură, dar Şarpele e şi mai dur. Îndrepţi cuie pe el...



Cuprins CD

DEMOS

Age of Empires II The Conquerors - Ensemble/MS

Airfix Dogfighter - Paradox

Blair Witch Project Vol. 1 - Rustin Parr - Terminal Reality/Take 2

Delta Force Land Warrior - Novalogic

European Wars: Cossacks - CDV

Heavy Metal FAKK2 -Ritual/Take 2

Gubble Buggy Racer Data Design

Odyseey - Cryo

Stupid Invaders - UBI Soft

Tony Hawk's Pro Skater 2 - Activision

HOT SHOTS

American McGee's Alice
Desperados
Gunman Chronicles
Hitman
Chariot Racer
Kohan
Nomands
Original Wars
Starfleet Command II
Starship Troopers

SHAREWARE

ACDSee32 3.1
DeskColor 3.0
EasyCD 2.0
Folder Icon 0.99a
HyperSnap 3.63
K-mp3
Sonique 1.63
Talisman 1.61

UPDATE-URI

UTILITARE

DirectX 7.0A
Voodoo 2 v3.02.02
Voodoo 3 v1.05
nVidia Detonators v4.12.01.0618 11.8.2K

DESKTOP THEMES

Joc complet
Mobility - Glamus



Flash

X-COM Alliance amânat

Hasbro Interactive a anunțat o nouă amânare a lansării lui *X-Com Alliance*, împingând-o până în 2001, oricând în 2001. Inițial, **Hasbro** și-a propus să lanseze acest joc, ce are la bază engine-ul de *Unreal*, cândva în noiembrie 2000, dar acum trebuie să mai așteptăm o bucată bună de vreme până când vom putea instala pe computere ceea ce se vrea un action-strategy de cea mai bună calitate. **Hasbro Interactive** a promis că va mai oferi informații cu privire la *X-Com Alliance* „pe măsură ce vor deveni disponibile".

Quake III Arena pentru PS2

Todd Hollenshead, CEO al **Electronic Arts**, care a anunțat pe 24 august planurile **iD**-ului de a lansa *Quake III Arena* pe PS2, cot la cot cu **EA**, a confirmat acest lucru, subliniind cu această ocazie că noul contract **iD - Electronic Arts** nu va afecta cu nimic relația dintre părinții *Quake*-ului și **Activision**, distribuitorul a numeroase titluri **iD**. *Q3A* pentru PS2 este în producție în cadrul **EA**, aducându-și aportul și o parte din staff-ul **Bullfrog** (*Syndicate Wars*, *Dungeon Keeper* ș.a.). Data lansării jocului este, în spiritul **iD**, „când va fi gata".

Siemens și THQ

THQ investește bani nu doar în achiziții, ci și în producția de jocuri pentru sistemele mobile Siemens. Primul joc din această serie va fi unul de golf, testat pe MultiMobile-ul creat de Siemens în colaborare cu firma Casio și pe SIMpad. Jocul, prezentat în cadrul unei impresionante conferințe de presă, va fi lansat în 2001 și se așteaptă să revoluționeze piața comunicațiilor fără fir.

Highlander Online - Kalisto

Membrii companiei **Kalisto** visează de mult să producă un joc bazat pe filmele cu Christopher Lambert (Connor Macleod) și Adrian Paul (Duncan Macleod). În sfârșit, visul lor devine realitate prin *Highlander Online*. În acest joc se vor îmbina armonios (spun producătorii) elementele de luptă cu cele de role-playing, rezultatul fiind o experiență unică, situată într-un mediu 3D, creat cu ajutorul engine-ului grafic folosit în





Nightmare Creatures 2. În *Highlander* vor exista și un teren de antrenament (pentru nemuritorii mai mici), luptă cu sabia, decapitări. Va exista și o poveste în jurul căreia se va broda întreaga acțiune a jocului. Până acum, rezultatele testelor au fost mai mult decât promițătoare, dar nota se acordă doar la review. Și până nu uit, „There can be only one!"

Panzer General III: Scorched Earth - SSI



Familia *Panzer General* are un nou membru: *Panzer General III: Scorched Earth*, aproximativ al 10-lea (dacă luăm în considerare și jocurile sci-fi și fantasy). Deși pare a fi un add-on, *Scorched Earth* este de fapt un joc full și primul axat integral pe frontul de est în timpul celui de-al doilea război mondial. Folosind același engine ca și predecesorul său (*PG 3D Assault*), *Scorched Earth*, susține **SSI**, are câteva îmbunătățiri: grafică de calitate superioară și efecte 3D, o nouă structură a campaniilor, noi condiții de victorie. Marile nume antagonice sunt Germania și Rusia, iar națiunile mai puțin importante pe frontul de est nu își vor face prezența simțită prea mult (cu excepția Poloniei și, răzleț, a Angliei și a Statelor Unite). *PG III: Scorched Earth* cuprinde 4 campanii, care însumează peste 250 de scenarii, și 40 de scenarii independente single și multiplayer. Este important de remarcat apariția noii hărți strategice, dinamice, prin intermediul căreia jucătorul își poate alege singur drumul spre glorie. *PG III: Scorched Earth* se va găsi în magazine în luna octombrie.



Space Empires: IV - Shrapnel Games

Space Empires: IV întârzie să-și facă apariția. Acest TBSS (turn-based space-strategy) produs de **Malfador Machinations** și distribuit de **Shrapnel Games** trebuia să ajungă la versiunea



Gold pe 1 septembrie și în magazine la sfârșitul lunii cu pricina. Amânarea însumează acum o lună: Gold pe 1 octombrie și în magazine pe 23 ale aceleiași. Motivul întârzierii, declară Richard Arnesen (**Shrapnel Games**), este intenția de a adăuga noi elemente în joc, de a elimina bug-urile existente și de a îmbunătăți la maxim gameplay-ul. Ideile implementate sunt rezultatul sugestiilor primite din partea testerilor, care, timp de câteva săptămâni, au întors versiunea beta pe toate părțile.

Warrior Kings - Sierra Studios

E timpul să vă pregătiți armiile, căci mare bătălie se prefigurează la orizontul întunecat al Evului Mediu. *Warrior Kings* este acea pastilă de război, dominație, grafică 3D și putere în stare pură de care avem nevoie. Așezat frumos într-un mediu 3D, folosind un engine grafic ce face



uz de cele mai noi tehnologii și axat pe o poveste din cele cu regi, eroi, armate, castele și, normal, asedii, *Warrior Kings* promite a fi un joc în care orice amănunt contează, în care înălțimile au importanță strategică, un joc cu o interfață de invidiat, animații realiste, grad de complexitate direct proporțional cu experiența acumulată și, nu în ultimul rând, indispensabilul joc în multiplayer, cu până la 8 participanți, foarte dinamic și fără lag. Furtuna începe în noiembrie 2000.

Diablo II Expansion - Blizzard



Nici nu s-a răcit bine iadul după încinsele bătălii purtate în *Diablo II* că **Blizzard** s-a hotărât să lanseze și un expansion pack. Acesta survine ca o necesitate, în urma imperioaselor cereri ridicate de fanii *Diablo*, insațiabili, în legătură cu gameplay-ul, cu personajele și numărul de arme. Ce noutăți ni se promit? În primul rând, au fost introduse două noi clase de personaje: Assasin și Druid. Cele două noi clase vor avea în jur de 30 de skill-uri noi și vor putea fi alese pentru a juca primele patru acte (cele originale). A fost introdus și un nou act, care are loc în Barbarian Highlands, monștri (simpli și boss) noi și grămezi de arme și armuri cum n-ați mai văzut. Mai trebuie spus că **Blizzard** s-a trezit la



realitate și a mărit (la insistența gamerilor) stash-ul. *Diablo II Expansion* va încălzi inimile și calculatoarele cândva la începutul anului 2001.



STARFLEET Command II - Empires at War - Interplay

Întoarcerea la universul *Star Trek* se face întotdeauna fără mari dificultăți, iar gamerii sunt bucuroși să joace și să termine cât mai multe titluri cu rezonanțe plăcute urechii. Una din aceste rezonanțe este, probabil, produsă și de *STARFLEET Command*, joc ce a marcat un punct de cotitură în istoria curentului Star Trek. Era primul joc în care gamer-ul putea fi un adevărat Jean-Luc Picard și chiar mai mult. Ei bine, în urma răsunătorului succes obținut cu *STARFLEET Command*, **Interplay** a decis să răscolească din nou universul cu *STARFLEET Command II - Empires at War*. Acesta este *SC* la puterea n. Diferențele se manifestă mai puțin la nivelul graficii, care oricum a fost îmbunătățită și promite să ofere efecte vizuale cum nu am mai văzut, și mai mult în ceea ce privește gameplay-ul. În *SC II* și-au făcut apa-



riția rase noi, arme și tehnologii inexistente în versiunea anterioară. Interfața a rămas aproape neschimbată și, sincer vorbind, nici nu prea avea nevoie de schimbări. Lansarea lui *STARFLEET Command II* va avea loc în iarnă.

Până atunci, „Mr. Data, take us out of here!"



Flash

Ubi Soft cumpără Red Storm

La Paris, pe 29 august 2000, **Ubi Soft** a semnat contractul cu **Red Storm Entertainment**, în care se stipulează că aceasta din urmă devine proprietatea celei dintâi. Totul a avut loc cu acordul deplin al acționarilor ambelor companii. Cu toate că, în viitor, proaspăta achiziție va fi subordonată complet companiei **Ubi Soft** și, deci, va fi o ramură a acesteia, **Red Storm Entertainment** își va păstra multe din atributele specifice firmelor independente. Majoritatea angajaților va rămâne în Carolina de Nord, dar biroul **Red Storm** din Marea Britanie se va muta lângă biroul **Ubi Soft** din Wimbledon.

AMD - prețuri pentru toate buzunarele

Grijulie cu buzunarul cumpărătorului isteț dar lipit pământului, compania **AMD** a lansat un nou procesor din seria Duron, având atașată foarte atractiva cifră de 750 MHz. Mai mult de 20 de producători de computere din întreaga lume (inclusiv **Compaq**, **IBM** și **Fujitsu Siemens Computers**) s-au oferit pe loc că comercializeze PC-uri cu noul procesor lansat de **AMD**, care prezintă o arhitectură a cache-ului sofisticată și un FPU superscalar, cu tehnologii 3D de ultimă oră. Procesoarele Duron sunt fabricate în Austin, Texas, și au la bază, bineînțeles, tehnologia de 0,18 microni. Cei mai cu dare de mână se pot și ei pregăti să-și achiziționeze unul din cele mai puternice procesoare de pe piață: AMD Athlon la 1,1 GHz. Prețul noului CPU se învârte în jurul amețitoarei cifre de 853 USD (valabil în cazul cantităților de 1000 de unități).

Flash

Novalogic și genul horror

După *Comanche, F-22 Lighting II* și *Delta Force,* era și timpul ca **Novalogic** să facă un joc... HORROR !?!?! De unde până unde o companie care se vrea cea mai simulatorantă dintre toate se apucă să facă jocuri cu vampiri? Explicația se află în legile comerțului: **Novalogic** s-a gândit că, dacă tot a produs un engine pentru *Delta Force: Land Warrior*, nu ar strica să-l folosească și în jocuri care prind foarte bine la public. În *Necrocide: The Dead Must Die*, care se petrece în locuri reale, din prezent, oamenii se luptă cu vârcolaci, necromanți, zombi și demoni. Jocul cuprinde atât spații exterioare, largi, cât și interioare foarte complexe și se va putea juca și pe Internet, prin Novaworld.

Take-Two și UEFA

Take-Two Interactive a anunțat că va distribui *UEFA CHAMPIONS LEAGUE* în următoarele trei campionate, ca urmare a contractului cu **International Sports Multimedia (ISM)**. Seria de footbal-sim-uri va fi produsă de firma **Silicon Dreams** (Marea Britanie) și va fi disponibilă pentru PS, PS2 și PC. *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001* va fi lansat pentru PlayStation la sfârșitul anului. Despre data de lansare a versiunilor pentru PS2 și PC nu se știe încă nimic.

Alchemy Beta

Intrinsic Graphics a lansat versiunea beta, oficială, a engine-ului 3D numit Alchemy, un mediu pentru dezvoltarea jocurilor multiplatform, independent de hardware și de sistemul de operare. Versiunea beta este dedicată consolelor PlayStation 2 și Sony GScube, precum și unor versiuni de Windows.

Chariot Racer

După Gladiator, a venit vremea să ne întoarcem în antichitate, prin intermediul unui titlu ce promite să revoluționeze jocurile de curse. *Chariot Racer* va cuprinde tot ceea ce-și poate dori un ahtiat de istorie, acțiune și grafică (în ce ordine doriți). Totuși, nu este vorba de un simplu joc de curse. În *Chariot Racer* există o întreagă





panoplie de arme: săbii, bice, topoare de luptă, sulițe și buzdugane. Nu vor lipsi, natural, scuturile mici și mari, armurile (atât pentru luptător cât și pentru cai) și caschetele. Personajele vor fi foarte variate, cu proveniențe din cele mai exotice: romani, barbari, asiatici etc. Bătăliile/cursele vor putea avea loc și în rețea și online, pe circuite care fac inimile să tresalte: Circus Maximus, Roman Coliseum, Pompeii, Partenon, deșertul Etiopian. Pe parcursul jocului, personajul va evolua, iar modul de abordare a curselor va trebui și el adaptat în permanență. Demonstrația de la ECTS a arătat multora că *Chariot Racer* are un potențial extraordinar, în condițiile în care foamea de istorie și acțiune crește. Din acest punct de vedere, succesul răsunător al lui Gladiator e relevant.



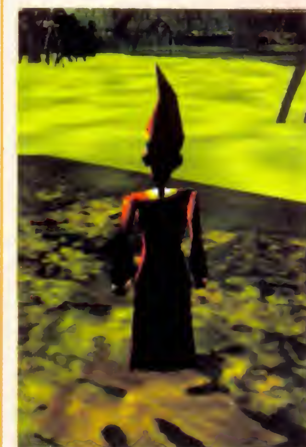
Gunman Chronicles - Sierra Studios

Sierra Studios a anunțat că va distribui jocul produs de **Rewolf Software**, intitulat *Gunman Chronicles* și construit cu ajutorul engine-ului grafic conceput de **Valve** și folosit cu atât de mult succes în „the one and only" *Half-Life*. *Gunman Chronicles* este un 3rd și 1st person action situat într-o lume science fiction, cu totul necunoscută celor care au jucat *HL* (și care ar putea fi tentați să creadă că este vorba de un add-on), o lume populată de nave spațiale și dinozauri. Ni se promit 40 de ore de joc susținut, timp în care gamerul va vizita 4 lumi, va lua în vizor 30 de creaturi diferite și se va putea juca cu arma din dotare în 32 de moduri diferite (în *Gunman Chronicles* nu există decât o singură armă, multilateral dezvoltată și capabilă să se comporte ca o miniarmată). Lansarea acestui joc care pare a nu avea nevoie de comentarii se va petrece la sfârșitul sezonului ploios și începutul celui ninsos.



Simon the Sorcerer 3D - Hasbro Interactive

Trebuie să știți că Simon nu a dispărut complet de pe firmamentul jocurilor, ci chiar evoluează. În ceea ce privește jocul *Simon the Sorcerer 3D*, atât producătorul (**Headfirst**) cât și distribuitorul (**Hasbro Interactive**) declară plini de încredere că se înregistrează progrese. Ba mai mult, jocul se află în ultimele stadii ale producției și chiar se zvonește în sediul **Headfirst** că Simon va fi resurectat cândva pe la sfârșitul anului. Acum Simon face un duș intensiv deparazitant, antibug și de reglare a tuturor funcțiilor vitale: grafică, sunet, gameplay, poveste. Până când *Simon the Sorcerer 3D* se va afla instalat pe sisteme, nu ar strica o rejucare a primului *Simon Vrăjitorul*, doar așa, pentru susținerea atmosferei.





Combat Flight Simulator 2 - Microsoft (website)

Internet-ul face casă bună cu **Microsoft** și găzduiește o nouă pagină de web (http://www.microsoft.com/games/combatfs2/), destinată viitorului și mult-așteptatului flight sim *Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater*, sequel al unuia dintre cele mai bune flight-sim-uri cu avioane din al doilea război mondial.

Noul website oferă celor care îl vizitează informații de ultimă oră, caracteristici ale jocului, grafică, o listă de bătălii aeriene, hărți din joc și interviuri cu Saburo Sakai și Joe Foss – doi piloți experimentați și scăpați cu viață din WWII. Amândoi au zburat numeroase misiuni deasupra Pacificului. Jocul va fi lansat cândva în decursul lunii octombrie.





Wetrix 2 - SCi

Pentru cei pasionați de jocuțe pentru PlayStation 2-ul lor, cel de acasă, **ZedTwo** a produs continuarea faimosului *Wetrix* (un fel de *Tetris*, în care jucătorii folosesc piese căzătoare pentru a face diguri în calea apei), denumită, în spiritul „sequel-ării succesive", *Wetrix 2*. Drepturile de publicare pe teritoriul american au fost apucate în gheruțe de faimosul **SCi**, care a hotărât că seria *Carmageddon* nu are nici un efect asupra creierelor nonviolente și că un eventual Wetrixeddon ar fi indicat acum, în prag de iarnă. În Statele Unite *Wetrix 2* va fi distribuit de o companie încă necunoscută. Se poate să apară și o versiune pentru PC, dar nimic sigur nu se știe în acest moment.

Ground Control: Dark Conspiracy- Sierra Studios

După succesul înregistrat cu *Ground Control*, **Sierra Studios** a decis că lumea are nevoie de încă puțină tactică și se pregătește să lanseze *Ground Control: Dark Conspiracy*, un expansion set produs de **High Voltage Software** în colaborare cu **Massive Entertainment** (să nu uităm că *Ground Control* a fost produs doar de **Massive Entertainment**). *GC: Dark Conspiracy* (Conspirația Întunecată – nu cumva e un pleonasm?), pe lângă faptul că dezvoltă povestea deja ultradezvoltată din *Ground Control*, oferă și 15 noi misiuni, unități noi și o nouă facțiune, care luptă atât cu Corporația Crayven cât și cu Ordinul Noului Răsărit. Nu vor lipsi nici hărțile de multiplayer, care vor susține înrăite partide de *Ground Control* jucate pe Sierra.com. Lansarea expansion set-ului va avea loc în noiembrie (este nevoie de o versiune de *Ground Control* pentru a putea juca *Dark Conspiracy*).





Shadowbane - Wolfpack Studios

Shadowbane este un RPG online creat de **Wolfpack Studios**, joc în care este adusă atmosfera unui Ev Mediu alternativ, în care lupta corp la corp, armurile, săbiile și scuturile strălucitoare, castelele, zidurile crenelate se combină cu magia. Vrăjitori, cavaleri, scorpioni gigantici, schelete, vampiri și zombi, creați de o imaginație fecundă până la limite, populează o lume magică, un tărâm de poveste, care ar putea face ca toate celelalte jocuri online să pară sărace și lipsite de inspirație. Jocului i-a fost dedicat și un website, care oferă cele mai proaspete informații referitoare la *Shadowbane*, imagini din joc, muzică și sunete, o secțiune extrem de detaliată cuprinzând toate clasele de luptători și monștri și o alta legată de disciplinele din joc și funcțiile lor. Adresa paginii de Internet este www.wolfpackstudios.com.

Flash

Epic alături de NVIDIA

Epic Games și **NVIDIA** vor colabora pentru a produce aplicații destinate să avantajeze tehnologiile 3D ale producătorului de chipset-uri grafice, inclusiv noile proprietăți ale GPU-urilor GeForce 256 și GeForce2. Cu ceva timp înainte, **Epic Games** a început să dezvolte noi caracteristici ale engine-ului *Unreal* pentru GeForce 256 și GeForce2 GTS (un exemplu ar fi posibilitatea de a crea spații cu adevărat largi, pentru care este nevoie de putere mare de calcul). Contractul prevede ca **NVIDIA** să ofere companiei **Epic** hardware și drivere și, pe lângă aceasta, se obligă să testeze aceste drivere cu produse bazate pe engine-ul *Unreal*.

Placă de sunet la un preț acceptabil

Guillemot a lansat în Statele Unite cea mai nouă apariție din seria sa de plăci de sunet și anume Maxi Sound Muse, destinată gamerilor, pasionaților de muzică și celor care au de-a face cu MP3-uri și DVD-uri. Placa are funcții audio de poziționare 3D care sunt compatibile cu DirectSound 3D, EAX 1.0 și A3D 1.0. Prețul plăcii este de 29 USD.

ATI și Nintendo - o echipă

ATI Technologies și **Nintendo** au semnat un contract prin care **ATI** se obligă să furnizeze tehnologie pentru consola ce urmează să fie lansată sub numele de GAMECUBE (fostă Dolphin). GAMECUBE are un coprocesor grafic furnizat de **ATI**, 40 MB de memorie, un drive DVD produs de **Matsushita** și, nu în ultimul rând, un procesor **IBM** pe bază de cupru.

Flash

THQ cumpără Volition

Volition, producător de jocuri pentru toate tipurile de console, a fost achiziționată de **THQ**. **Volition** derivă din **Parallax Software** și este bine cunoscută pentru faimoasele *Descent* și *Freespace*. Achiziția a fost desăvârșită pe 31 august, iar **THQ** a anunțat că și-a planificat să cumpere și **Parallax Online** (serviciul online al companiei **Volition**). Momentan, **Volition** are în lucru *Summoner* și *Red Faction* (PC și PlayStation 2). Ambele jocuri vor fi lansate în 2001.

Tombola LEVEL UbiSoft România

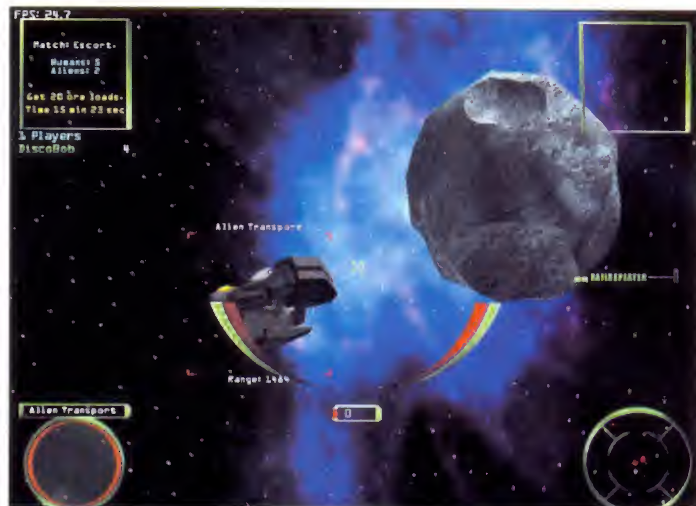
Câștigătorii tombolei organizate de **LEVEL** și **UbiSoft România** în luna august sunt:

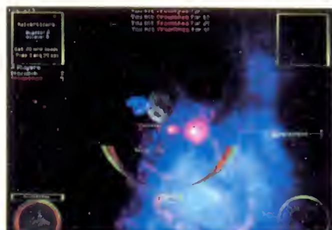
Cernat Alex (Brașov) - Premiul Surpriză
Denes Robert (Brașov) - joc Tonic Trouble
Nuță Cristian (București) - joc Tonic Trouble
Brândușoiu Andrei (Herculane) - joc Tonic Trouble
Baciulică Dragoș (Moinești - Bacău) - joc Tonic Trouble
Nicoară Andrei (București) - joc Tonic Trouble
Moldovan Radu (Cluj-Napoca) - tricou Tonic Trouble
Bulai Elena (Timișoara) - tricou Tonic Trouble
Roșca Cezar (Botoșani) - tricou Tonic Trouble
Macovschi Orest (Tulcea) - tricou Tonic Trouble
Marian Vasile Alexandru (Ploiești) - tricou Tonic Trouble

Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția LEVEL (tel. 068-415158, e-mail: level@level.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiilor.

Independence Day Online - Centropolis Interactive

Am văzut aproape cu toții filmul *Independence Day* și știm prea bine ce lecție ne-a dat în legătură cu efectele speciale. O parte dintre noi mai cunoaște și jocul *Independence Day*, care nu s-a prea ridicat la cotele bunei cuviințe. A venit însă momentul să primim în PC-uri o lovitură serioasă. Primul și ultimul lucru pe care îl vedem este că pe pumn scrie *Independence Day Online* și se dorește a fi un space-sim dintre cele mai nervoase, exclusiv pentru multiplayer. Acțiunea din *ID4 Online* se petrece la o generație după film. Oamenii au avut timp să învețe câte ceva despre tehnologia extraterestră și să-și construiască propria flotă de nave spațiale. Totul s-a desfășurat exact la timp, pentru că imediat ce flota a fost completă, extratereștrii au revenit în forță.





În scurt timp au construit baze enorme în apropierea Pământului, care servesc ca punct de lansare a ultimei și celei mai devastatoare campanii imaginabile. Luptele dintre oameni și extratereștri se vor da pentru cucerirea unor obiective binecunoscute: Luna, Marte și, desigur, Pământul. Jocul are la bază un engine grafic 3D, accelerat integral. *ID4 Online* permite ca 30 de jucători (care pot alege una din cele două tabere) să lupte unul împotriva altuia, unul împotriva tuturor sau toți împotriva unuia (depinde de preferințe și încrederea în sine). Perspectiva este 1st per-



son, iar nava poate fi împinsă în orice direcție, printr-un mecanism de control „arcade". Vizitați *MothershipGames.com* pentru mai multe informații.

Cultures - THQ

Dacă sunteți cumva pasionat de life-sim-uri, dar și de strategii, atunci vouă vă este dedicată noua simulare combinată cu un management serios al resurselor produsă de **Funatic**, distribuită de **THQ** și cunoscută sub titlul de **Cultures**. În acest joc gamerii trebuie să aibă grijă ca tribul de nordici pe care îl au în subordine să trăiască, să crească și să prospere. Gata să lovească magazinele în octombrie, **Cultures** oferă ocazia de a coloniza înaintea englezilor continentul nord-american. Prin comerț, luptă și unitate trebuie recuperate cinci fragmente de cometă, a căror reunire duce la instalarea păcii. Jocul nu va fi axat pe război, iar elementul diplomatic va fi crucial. Fiecare personaj din **Cultures** are propria personalitate și poate





interacționa cu celelalte, ceea ce duce la căsătorii, întemeieri de familii cu mai mulți copii, creșterea acestora, găsirea unei slujbe și păstrarea ei. Printre alte caracteristici ale jocului se numără campania compusă din treisprezece misiuni, interfață prietenoasă și un AI de nivel superior.

Severance: Blade of Darkness - Rebel Act Studios

Situat într-un mediu complet interactiv, *Severence*, creat de **Rebel Act Studios**, promite să fie o revoluție în sectorul jocurilor 3D, o experiență unică, în care se combină o mare varietate de arme și obiecte, o grămadă de inamici, nivele (fiecare cu un mediu diferit) suficient de multe pentru a satisface chiar și cele mai nesățioase apetituri și, nu în ultimul rând, patru personaje care pot fi configurate după pofta inimii: amazoană, cavaler, pitic sau barbar. Fiecare prezintă abilități proprii și poate folosi un anumit set de arme. Acestea din urmă cuprind o gamă largă de obiecte grele, tăioase și lucitoare: săbii, cuțite, arcuri și bâte. Desigur, un pitic nu se poate compara cu o amazoană la trasul cu arcul, lucru care se va face simțit în joc. *Severence* va avea suport pentru Glide, OpenGL, D3D și Software Rendering





și va fi lansat în luna noiembrie. Până atunci, aveți la dispoziție website-ul (*www.rebelact.com*) creat de **Rebel Act Studios**, site care cuprinde toată informația de care puteți avea nevoie în legătură cu *Severance: Blade of Darkness*.

Red Faction - THQ

Volition este proaspăta achiziție a companiei **THQ**. Compania, fondată în 1996 și având la activ titluri precum simulatoarele spațiale de mare renume *Freespace* și *Freespace 2*, a oferit publicității imagini noi ale unui 3D shooter care promite poate prea mult. *Red Faction* (inițial denumit FPS, după cum spune o știre din numărul LEVEL din iunie 2000) rămâne un FPS destinat atât PC-urilor cât și consolelor PlayStation 2. Gamerii vor putea găuri pereții și vor avea de luptat cu un AI sofisticat care reacționează la schimbările petrecute în mediul ambiant și care, deci, se va retrage dacă se simte copleșit în luptă. *Red Faction* va prezenta deci o fizică extrem de realistă și folosește tehnologia numită, în limba română, „modificare arbitrară, în timp real, a geometriei". În *Red Faction*, jucătorul va putea controla și o serie de vehicule.





Art Is Dead - Fiendish Games

Fiendish Games a anunțat lansarea unui joc mai... ciudat. Intitulat *Art Is Dead*, jocul este dedicat celor care nu prea au bani pentru jocuri și este o profanare a artei tuturor timpurilor (nerecomandabil celor care țin cât de cât la onoarea unei pânze de Van Gogh, de exemplu). Ideea jocului este diabolic de simplă: loviți obiectele care se mișcă pe ecran (insecte, viermi, rinoceri zburători) în cele mai bizare moduri sau, mai precis, împușcați-le, pentru a obține puncte. În fine, cei interesați în a distruge râme care ies în cel mai scârbos mod din nasul Giocondei lui da Vinci pot arunca o anumită sumă pe *Art Is Dead*. Totuși, există puține șanse ca arta să fie ucisă într-un mod atât de barbar. Gioconda va zâmbi multe secole după ce toată lumea a uitat ce înseamnă **Fiendish Games.**



Flash

Etherlords la ECTS

Nival Interactive a prezentat la ECTS *Etherlords*, un turn-based strategy cu grafică 3D, care combină managementul resurselor cu lupta magică, aspect împrumutat din jocuri de cărți, de tip *Magic: The Gathering*. **Nival Interactive** a combinat prezentarea lui *Etherlords* cu cea a jocului *Evil Islands*. *Etherlords* se va găsi în magazine în această toamnă.

Microsoft - expansiunea continuă

Firma **Big Huge Games** s-a dovedit a nu fi atât de mare încât **Microsoft** să nu fie capabilă să o înghită. **BHGames** a fost fondată în februarie anul acesta de veterani ai industriei jocurilor: Tim Train, David Inscore, Jason Coleman și Brian Reynolds. Cu toții au lucrat înainte pentru **Firaxis** și sunt responsabili, în mare parte, de *Civilization II* și *Alpha Centauri*. **Big Huge Games**, în noua formă (vasal **Microsoft**), se va concentra asupra producției de RTS-uri. Nu se știe încă în ce termeni financiari a fost discutat contractul.

Eidos = constanță

De curând au fost anunțate rezultatele fiscale obținute de **Eidos** la sfârșitului primului sfert de an fiscal, marcat la data de 30 iunie 2000.

Compania a declarat presei că veniturile au însumat 25,4 milioane USD, ceea ce nu diferă cu nimic față de anul trecut. Vânzările produselor distribuite de **Eidos** au fost în general slabe, excepție făcând *Deus Ex*, care a spart toate topurile.

Flash

Vânătoare în stil Infogrames

Trophies of the West este noul hunt-sim produs de **Sunstorm** și distribuit de **Infogrames**. E oare cazul să discutăm de concurență la inimitabilul, sofisticatul și cvasiperfectul *Deer Hunter*? Jucătorul poate colinda plaiuri virtuale în căutarea vânatului mare sau mic. Vânătoarea va avea loc și de pe cal, iar plimbarea prin peisaj se va putea desfășura și prin intermediul unui ATV (All Terrain Vehicle). Și, ca să nu stați prea liniștiți, în *Trophies of the West* va exista și AI. Altfel spus, animalele mai fioroase nu vor ezita să atace vânătorul inconștient.

Și Blue Byte a fost la ECTS

Blue Byte Software a prezentat la ECTS cinci titluri de mare efect: *Battle Isle: The Andosia War, Settlers IV, Dragon's Lair 3D, IL-2 Sturmovik și Battle Isle: DarkSpace*, primul joc online din seria *Battle Isle*. Oleg Maddox s-a aflat acolo, din partea casei producătoare **Maddox Games** și a făcut față cu brio nenumăratelor interviuri. Standul **Blue Byte** a fost unul din cele mai vizitate din întregul ECTS.

Website pentru Amazons and Aliens

Simon & Schuster a lansat un website dedicat RTS-ului cu accente comice *Amazons and Aliens*, joc în care trei rase extraterestre se luptă pentru controlul unei planete. În joc sunt prezente elemente tipice RTS-urilor: colectarea resurselor, producția de unități, dar și ciudățenii. De exemplu, unitățile au nevoie de baruri și secții de poliție, fără de care tind să devină independente și criminale.

Batman of the Future: Return of the Joker - Ubi Soft



Ubi Soft Entertainment și **Kemco** și-au unit forțele pentru a publica un joc cu un personaj care a cam lipsit din calculatoarele noastre în ultimii cincișase ani. Jocul în discuție se numește *Batman of the Future: Return of the Joker* și, din păcate, nu va avea nici o legătură cu PC-urile, fiind creat doar pentru Sony PlayStation, Colour GAME BOY și Nintendo 64. Noul *Batman* va fi distribuit în Europa, Africa de Sud, Noua Zeelandă și Australia. Jocul este produs de **Kemco** sub licența **Warner Bros. Interactive Entertainment** și va fi lansat la sfârșitul lunii octombrie a acestui an. *Batman of the Future: Return of the Joker* oferă acțiune în cel mai pur stil ninja (spun producătorii) și, bineînțeles, va avea în fundal decorul futurist din Gotham City, ajuns acum în secolul XXI. Jocul este destinat în principal jucătorilor cu vârste între 4 și 8 ani, ceea înseamnă că vom mai aștepta o vreme până la apariția unui joc mai „matur" cu Batman ca personaj central.

Heroes of Might and Magic III (Dreamcast) - Ubi Soft

UBI SOFT Entertainment și **3DO** au hotărât că nu ar strica să lanseze, doar pentru Sega Dreamcast, o versiune a unuia din cele mai jucate TBS-uri din istorie. Toate elementele din *Heroes of Might and Magic III* pe care îl știm cu toții au fost păstrate.

Jucătorii controlează cei mai mari eroi ai Erathiei, viteji care au în subordine aceleași creaturi de basm, de film horror sau din Biblie pe care le cunoaștem din versiunea pentru PC. Scopul jocului este, desigur, reinstaurarea reginei Catherine pe tronul Erathiei. Există nenumărate quest-uri de rezolvat, inamici în toate combinațiile posibile și noi aliați. Atmosfera cu puternice accente medievale se manifestă din plin în muzică și efectele de sunet. Designul jocului este unul non-liniar și bazat în mare parte pe quest-uri. Campaniile sunt suficient de complexe pentru a-l reține pe gamer de la îndatoririle zilnice, iar modul hot seat de joc în multiplayer (până la 8 participanți) a fost păstrat.



Final Fantasy IX - Square

Square Electronic Arts a decis că ar fi timpul să fie mai exactă în ceea ce privește data lansării în Statele Unite a mult-așteptatului *Final Fantasy IX*. Jun Iwasaki, președintele **Square Electronic Arts**, a declarat:



„Fanii *FINAL FANTASY* din S.U.A. vor trebui să aștepte câteva luni în plus pentru a trăi aventura. Suntem încântați să lovim atât de puternic sectorul de piață dedicat con-



solei PlayStation și ne așteptăm la un succes în S.U.A. similar cu cel pe care l-am avut în Japonia." „Câteva luni" înseamnă mijlocul lunii noiembrie. Sâmbătă, 7



octombrie 2000, **Square** va face o demonstrație publică cu *Final Fantasy IX* la magazinul PlayStation din clădirea Sony Metreon (San Francisco). Astfel, gamerii din zonă vor avea ocazia să joace *FFIX* cu câteva săptămâni înaintea lansării oficiale.

Cărțile în Magic the Gathering

Deşi luna trecută am început să prezint culorile din Magic şi am promis că în numărul acesta vor apărea sfaturi care să vă ajute la alcătuirea (construcția) unui deck, trebuie să vă prezint şi coloana vertebrală a acestui joc: cărțile de MTG.

Cărțile din Magic, din punct de vedere al rariraritătii, se împart în trei categorii: comune, necomune şi rare, valoarea lor crescând în această ordine. Există însă şi excepții, de exemplu o rară să valoreze 1 USD iar o comună să coste 2,5 USD. Acest lucru se întâmplă din cauza supraevaluării cărții respective, care, folosită într-un anume arhetip de deck, devine mai mult decât utilă.

Deck-ul din MTG poate fi alcătuit din minim 60 de cărți în care mai mult de o treime (21-24) de cărți sunt pământuri (land), o şesime creaturi (8-12), iar restul sunt enchantment, sorcery şi instant. În afară de pământuri, într-un deck, celelalte cărți nu pot fi mai mult de patru copii ale aceleiaşi cărți. Bineînțeles că, în funcție de tipul deck-ului pot să fie mai puține sau mai multe pământuri, creaturi etc. De asemenea, există şi deck-uri care nu au nici un fel de creatură. Aceste deck-uri sunt bazate pe aşa-numitele combouri, combinații de cărți care îți garantează câştigul în primele ture. Jocul de Magic poate fi privit ca o strategie pe ture. Astfel, fiecare jucător poate juca cărți în anumite faze ale jocului. Pentru a juca aceste cărți (în afară de pământuri) jucătorul are nevoie de mana, obținută din pământuri. Data viitoare vă voi prezenta modul de joc, fazele jocului şi câteva arhetipuri de deck-uri.

K'shu

Numele cărții

Costul cărții: aici este vorba despre un cost specific de mana al cărții.



Tipul cărții: în cazul nostru este vorba de o creatură. Alte tipuri de cărți mai sunt: Instant, Sorcery, Enchantment, Artefact şi Land.

Simbol: acesta reprezintă ediția sau expansion pack-ul în care a apărut cartea.

Atac/Apărare: cifrele respective reprezintă puterea cu care atacă o creatură, respectiv câte puncte de damage poate „încasa" până moare.

Textul explicativ: explică proprietățile cărții sau abilitățile unei creaturi

Flavor text: de multe ori este un text amuzant creat special pentru fiecare carte.

Premiu
3 Boostere!
oferite de
Dan Morărescu
Tel: 094-370315

Taloanele completate se trimit la redacție, pe adresa: VOGEL PUBLISHING SRL, Braşov 2200, Str. N. D. Cocea nr. 12.

Nume: ....
Prenume: ....
Adresa: ....
....
....
tel: ....
e-mail: ....

În MTG sunt:	Cărți de MTG
☐ începător	☐ nu posed
☐ avansat	☐ câteva
☐ expert	☐ peste 1000

MechWarrior 4: Vengeance



Cu Bill Gates la manşă, monştrii de metal ne asaltează din nou...

Da, da, da!!! Universul *MechWarrior* se întoarce pe calculatoarele noastre! Au trecut 16 ani de când a fost lansat primul joc din seria *MechWarrior*, 16 ani în care monştrii de metal au dobândit o aură de legendă.

Trecut mai întâi prin mâna **Activision**-ului(care a făcut o treabă excelentă), ajungând apoi la **Microprose**, jocul bazat pe universul *BattleTech* ajunge în 2000 la, ei ghici?!, **Microsoft**. Huiduielile nu îşi au rostul aici, orice aţi avea împotriva gigantului din Redmond este imposibil ca jocul ăsta să nu vă acapareze.

FASA, „proprietarii" universului *BattleTech* (o chestie complicată , dar foarte dezvoltată acolo pe la ei) şi-au jucat de fiecare dată bine cărţile. Când am aflat că **FASA** nu va mai colabora cu **Activision** nu mi-am putut imagina cum de va mai putea continua seria *MechWarrior*. **Microprose** şi **Zipper Interactive** aveau însă alte gânduri aşa că au scos cel de-al 4-lea episod din serie, *MechWarrior3*. Cu o grafică ce îţi lua ochii, *MechWarrior3* a uitat însă că cea mai gustată parte din jocurile precedente a fost povestea, o poveste captivantă, imersivă despre onoare. Cu toate acestea, *Mech3* a fost un titlu foarte apreciat la vremea lui, mai bun totuşi ca precedentele dar îi lipsea acel... ceva.


Gicule! Gicule! Ieşi ba odată din tufiş!

Mech-uri ce trec prin Gates

Şi cum cei de la **Microsoft** nu sunt băieţi proşti, au decis să nu repete aceeaşi greşeală şi, odată cu licenţa de la **FASA** au luat şi pe unii dintre cei mai experimentaţi


I love my jetpack!



FIRE POWER!



Cum ar veni... BANZAI!

oameni în universul *BattleTech*. Așadar...

Cum ziceam, e o chestiune de onoare. Tu nu mai ești luptătorul aflat în slujba unui imperiu la ananghie și nici mercenarul din *MechWarrior2: Mercenaries*, ești printre ultimii supraviețuitori ai neamului tău, uciși de roboții Federației Commonwealth pentru că au avut curajul să i se opună. Nu urmărești glorie, nu vrei să cucerești lumea, tot ceea ce vrei este să te răzbuni, asta dacă poți supraviețui...



Jocul arată pur și simplu extraordinar, și nu exagerez. S-a lucrat atât de mult la grafica sa și s-a ajuns la un asemenea stadiu în care producătorii se gândesc să o lase mai ușor cu eye-candy-ul ca să nu îl distragă prea mult pe jucător.

S-a terminat cu peisajele dezolante, cu terenul golaș pe care ai luptat până acuma, detaliile împânzesc de pe acum ecranul, te lupți pe 15 tipuri diferite de teren, păduri, mlaștini, peisaje înghețate și orașe pline de forfotă. Da, da, în sfârșit vei avea posibilitatea de a călca pe vreun pieton neglijent sau de a te distra distrugând mașini și clădiri în stânga și în dreapta. Astfel, un oraș va însemna un oraș, cu tot ceea ce implică asta, locuitori ce își văd de treaba lor, mașini circulând și claxonând haotic, dropship-uri ce își depun marfa în toate colțurile orașului...



Și asta nu e tot, vei avea un MULT mai mare control asupra jocului, s-a terminat cu linearitatea scenariilor, faci ce vrei tu și cum vrei tu, alegi unde să lupți, când să lupți, îți alegi singur tovarășii de luptă, alegi cu ce mech-uri să intre aceștia în bătălie etc. Vei interacționa cu o groază de personaje, vei decide următoarea ta acțiune după ce vorbești cu informatorii tăi, asculți știrile și te consulți cu prietenii... pentru că, să nu uităm, ăsta este războiul TĂU, nu mai ești un simplu pion, ci chiar șeful armatei. Asta implică desigur și o mai mare atenție la detalii, o pregătire mai strategică a bătăliilor ce vor urma, toate astea aducând un iz mai puternic de strategie în joc.

Mașinării deștepte

AI-ul inamicilor a fost de asemenea îmbunătățit, lupta nu va mai însemna doar rotirea în jurul unui *Mech* și lansarea tuturor armelor către picioarele lui, nuuuu! acuma inamicii sunt mult mai inteligenți, te ocolesc, îți cad în spate, fug, te prind în capcană, folosesc jump-jet-urile mult mai eficient. Și nu e de mirare, **FASA** a strâns o mână de oameni pe care i-a pus să se distreze jucând jocul, le-a observat atent tacticile, manevrele și apoi le-au pus pe toate acestea în AI-ul inamicilor, sună bine, nu?

De asemenea controlul mech-ului a fost simplificat, renunțându-se la toate combinațiile de taste pe care trebuia să le memorezi, totul este simplu ca într-un FPS (eh, nici chiar așa...).

Multiplayer-ul a fost dintotdeauna un mare minus al jocului, ajungându-se câteodată ca un joc în multiplayer să se asemene cu un banal deathmatch.

Nu am aflat prea multe despre multiplayer-ul din *MechWarrior4*, dar băieții s-au pus serios pe treabă, au pierdut câteva nopți jucând *Unreal Tournament*, *Quake3* și *Team Fortress* și sunt sigur că o să iasă ceva bun din asta, că mai rău chiar nu cred că o să-l facă.



Ce mai e de zis... or să fie 21 de mech-uri în joc, fiecare customizabil până la cel mai mic detaliu, dintre care 6 mech-uri no, pentru că, nu-i așa: „Everybody loves mechs!"

Mitza

DATE TEHNICE

Gen:	Action / RTS
Producător:	Microsoft
Distribuitor:	Microsoft
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Sfârșitul anului 2000

Space Empire: IV

Lupta pentru stăpânirea Universului nu pare să aibă vreun sfârşit.

În ultimul timp m-am plâns mereu de „subţirimea" cu care s-a prezentat un gen de joc care, cu foarte mulţi ani în urmă, a determinat pe subsemnatul să renunţe la viaţa socială şi să pătrundă în lumea virtuală. E vorba de turn-based-urile spaţiale, jocuri precum *Master of Orion*, *Alien Legacy* sau *Ascendancy*. În urmă cu un an, creatorii mitului *Master of Orion*, **Microprose** au încercat să readucă genul pe podiumuri prin *Star Trek: Birth of the Federation*, joc ce din păcate a dezamăgit la multe capitole. Acesta a fost unicul joc mai răsărit, de acest gen, care a fost lansat în ultimii aproximativ cinci ani. De atunci cam bate vântul... Din fericire pentru noi, producătorii de jocuri au sesizat acest aspect şi în ultimul an am aflat de existenţa a nu mai puţin de trei proiecte: *Reach for the Stars* la care **SSI** lucrează deja de aproape doi ani, *Master of Orion III* ce a fost anunţat de către **Microprose** la E3 anul acesta şi ultimul din serie, *Space Empire IV*, produs de **Malfador Machinations** şi distribuit de **Shrapnel Games**.

Istoria *Space Empire* a început cu mulţi ani în urmă, prin 1993, Aaron Hall obsedat literalmente de jocul *Master of Orion* s-a decis să-şi facă propria sa epopee spaţială. Jocul a fost finisat rapid, iar succesul său a fost pe măsură. Ca urmare, alte două episoade au fost lansate în anii următori. Însă de abia acum *Space Empire* pare să atingă acel obiectiv pe care şi l-a propus încă de la prima apariţie (profitând un pic şi de vidul prezent în cadrul acestui gen) şi anume acela de a egala măcar geniul care l-a inspirat, *Master of Orion*.

Prima sută

Space Empire IV va fi lansat în jurul datei de 1 octombrie, însă până atunci producătorii ne-au oferit posibilitatea de a gusta un pic din tortul pe care ni-l pregătesc. Demo-ul lansat la mijlocul lunii august ne oferă posibilitatea de a juca primele 100 de tururi din aventura spaţială ce ne este rezervată. După cum s-a prezentat demo-ul, este clar că jocul se află în faza finală de producţie, iar data de lansare programată va fi respectată. Chiar dacă este doar un demo de prezentare, are incluse aproape toate elementele ce vor fi prezente şi în versiunea finală, doar că din cauza limitării nu vom avea acces la ele.

Primul element care ne interesează la un asemenea joc este diversitatea raselor, caracteristicilor lor şi echilibrul dintre acestea. *Space Empire IV* se prezintă cu 18 rase unice din care doar opt sunt prezente în demo. Nu cred că se vor opri foarte mulţi asupra lor de vreme ce rata de customizare a extratereştrilor din *Space Empire IV* este fantastică. Este la fel de stufoasă ca şi cea din *Master of Orion* însă mult mai „lejeră". Ai la dispoziţie nenumărate opţiuni de la diversele caracteristici naturale ale raselor, până la abilităţi speciale (care vor şi permite accesul la tehnologii speciale), de la atitudini şi tendinţe până la descrierea biologică şi istorică sau tipul societăţii şi organizării interne. Toată această diversitate nu poate decât să ne bucure, cu atât mai mult cu cât îl vom putea juca 20 de prieteni în reţea în tururi concomitente (altfel ar fi trebuit să aşteptăm o veşnicie), momente în care variaţiunile rasiale vor putea cântări greu.

Interfaţa jocului este foarte „prietenoasă", nici n-ar fi fost greu să fie altfel de vreme ce întreaga acţiune se desfăşoară într-un singur ecran, singura excepţie constituind-o bătăliile. Toate ferestrele necesare şi prin care eram obligaţi să navigăm în alte jocuri vor apărea acum sub formă de pop-ups atunci când le vom selecta. De vreme ce vom avea o singură fereastră, nici grafica nu este super-extra pretenţioasă, de altfel tipică unor strategii turn-based. Poate totuşi este mult prea monotonă... Să stai să joci ore în şir, aşa cum se pretează, şi să vezi acelaşi şi acelaşi lucru... Nu ştiu cât de benefic va fi acest aspect asupra jocului. Singurul care ne-ar putea face să-l ignorăm este un gameplay atractiv şi complex.

Joaca de-a împăratul

Space Empire este un 4X clasic şi conţine toate ingredientele necesare pentru a-i asigura succesul pe piaţă. Economia, cercetarea, spionajul, diplomaţia, absolut toate aceste zone sunt atinse. Economia mi se pare cea mai slab implementată. Fiecare planetă are un număr maxim de structuri pe care le



Mogâldeaţa cu ochi cică aş fi eu.



Canalul de ştiri. La fel de plictisitor...


Mişcarea statică a flotelor solare.


2 uncii de motor, o linguriță de blindaj...

suportă, iar acestea odată construite, nu mai pot fi decât upgradate sau demolate. Resursele sunt de trei feluri: minerale, material organic şi energie radioactivă. Acestea vor fi şi cele care în mare măsură vor determina locul coloniei în cadrul imperiului. Numărul scăzut de facilităţi permise te vor obliga să gândeşti bine rolul fiecărei colonii, iar jocul te şi ajută în această privinţă, lăsându-te să determini soarta noii aşezări încă de la înfiinţare (colonii miniere, agricole, energetice, militare etc.). Universul este împărţit în sisteme solare, fiecare conţinând o stea şi câteva planete, plus artificii gen pulsari, asteroizi sau furtuni energetice. Sistemele solare sunt conectate între ele prin găuri de vierme, unele stabile, altele nu, unele naturale, altele artificiale. Călătoria între aceste sisteme, între colonii se realizează bineînţeles cu nave spaţiale, nave de al căror design va trebui să ne ocupăm tot noi. La fel ca şi în cazul coloniilor selectezi de la început rolul navei (transport, atac, apărare, minieră) după care începi să montezi instalaţiile necesare (blindaj, arme, droizi, motoare, puntea de comandă, camerele echipajului, sistemele de menţinere a vieţii, cargo bay, suply bay). Spre mândria patrioţilor din noi, atunci când vom selecta numele clasei de nave respective vom avea posibilitatea de a folosi denumiri de oraşe mioritice. Astfel au apărut Baza Stelară Babadag 0001, Crucişătorul de Atac Baia Mare 0010 sau Nava Minieră Lupeni 0003.

Dezvoltarea nu ar putea fi posibilă fără un suport tehnologic adecvat. Cercetarea ştiinţifică este împărţită în trei categorii mari: domenii (chimie, astrofizică, electronică...), proiecte (propulsie, colonizare, blindaj...) şi cercetarea militară (în speţă arme). Interesant este faptul că, în funcţie de disponibilităţi şi necesităţi, poţi aloca bani pentru mai multe proiecte simultan sau numai pentru unul singur. Arborele tehnologic este foarte stufos, poate oferă chiar mai multe de cercetat decât *Master of Orion* însă este greu de spus încă.

Elementul care a avut cel mai mult de suferit până acum a fost diplomaţia. Niciodată contactele dintre civilizaţii nu au fost exploatate aşa cum ar fi trebuit. Nici cel din *Space Empire IV* nu străluceşte, însă oferă mult mai multe opţiuni de tratative şi decongestionare a situaţiilor. Se pot face tot felul de înţelegeri, parteneriate sau alianţe însă tot nu am reuşit, încă, să observ comportamentul aliaţilor în cazul unui conflict. Producătorii ne-au asigurat însă că flotele aliate vor putea face front comun pentru a face faţă unei invazii sau pentru a declanşa una. Fie că vrem, fie că nu vrem, la un moment dat va trebui să lăsăm tunurile cu plasma să vorbească pentru noi. Luptele se vor duce într-o fereastră separată, aşa cum am menţionat anterior.


Un sistem solar proaspăt descoperit.

Din nefericire, numărul mare de nave permise în această fereastră (peste 100 pentru fiecare rasă implicată) a dus la nişte dimensiuni micronice ale navelor de luptă, mai ales ale celor de început. Astfel, te poţi trezi într-o fereastră ce se întinde pe vreo 10 monitoare şi în care ai trei fightere punctiforme luptându-se cu un destroyer sau o fregată puţin mai vizibilă. Ce mi-a plăcut este că în timpul acestor lupte poţi defini grupuri de nave care să execute anumite manevre.



Space Empire nu a ajuns degeaba la a patra generaţie, iar mezinul va fi un rival serios pentru *Master of Orion III*. Este greu de spus de pe acum, de vreme ce nici unul dintre cele două jocuri menţionate nu a fost lansat. Însă din această confruntare noi vom avea de câştigat cel mai mult, deoarece vom avea ocazia să încercăm două viziuni nu tocmai îndepărtate asupra visului de milenii al omenirii: Să stăpânească stelele!

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	Turn-based strategy
Producător:	Malfador Machinations
Distribuitor:	Shrapnel Games
Hardware:	Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
Accelerare 3D:	Nu
Multiplayer:	Da
Data apariţiei:	Octombrie 2000

Wacky Racers

Nu încercați să vă reglați calculatoarele! Acesta nu este un desen animat! Este realitate... din păcate, realitate virtuală!

Pentru cei care nu știu, *Wacky Racers* este un film de desene animate creat de cei de la **Hanna-Barbera** la începutul anilor '60. Acțiunea acestui desen animat implică 11 personaje care mai de care mai haioase, împătimiți ai curselor care nu fac altceva decât să se întreacă atât cât este ziulica de lungă. Există două categorii de personaje, unele pozitive care concurează cinstit, fără nici un fel de subterfugiu, și altele negative care fac uz de cele mai trăznite și murdare tertipuri pentru a câștiga. Bineînțeles că băieții buni câștigă întotdeauna la fel ca în cele mai frumoase povești și basme pe care le citeam pe când era bunica fată. Probabil, sau mai mult ca sigur că acest lucru nu va fi valabil și în ceea ce privește jocul unde oricine poate câștiga. Noi vom avea ceva de spus cu privire la acest aspect.





Dă-i a doua că frigi motorul!

Fanii acestui desen animat vor fi foarte încântați să afle că vor găsi în *Wacky Racers* personaje îndrăgite, care există și în serialul realizat de cei de la **Hanna-Barbera**: Penelope Pitstop, Dick Dastardly sau Muttleys. Deocamdată nu vă rămâne altceva de făcut decât să vă așezați comod în fotolii și să continuați să citiți pentru a afla cât mai multe informații despre acest joc.

Realizatorii jocului ne vor pune la dispoziție cel puțin cinci modalități în care vom putea juca *Wacky Racers*, și acestea ar fi: Arcade, Championship, Time Trial, Endurance și Versus. În principiu sunt cam aceleași modalități de joc pe care le-am mai întâlnit și la alte producții de acest gen, singurul lucru care diferă fiind probabil denumirea acestora. Astfel că Versus nu reprezintă altceva decât suportul multiplayer pe care cu siguranță îl vom exploata la maxim, putând astfel să utilizăm „dispozitivele" care există pe toate mașinile din joc.



La început vom avea la dispoziție doar opt personaje: Penelope Pitstop, Peter Perfect, Rufus Ruffcut & Sawtooth, Luke & Blubber Bear, Ant Hill Mob, Sergeant Blast & Private Meeks, Gruesome Twosome și ultimii, dar nu și cei din urmă, Slag Brothers. În caz că vom fi destul de îndemânatici, dar mai ales destul de vicleni pentru câștiga cât mai multe curse vom putea debloca și celelalte trei personaje care nu pot fi decât: Red Max, Pat Pending și Dick Dastardly&Muttley. Oricum, cred că fiecare își va alege personajul preferat pentru a concura, și pentru că tot veni vorba de personaje preferate, trebuie să vă spun că mie îmi plac la nebunie Dick și Muttley.



Voi pe cine preferați?

În ceea ce privește modalitatea de joc single-player există câteva voci nemulțumite (probabil cei care au jucat vreo versiune beta) care afirmă că A.I.-ul ar fi unul extrem de dur și foarte greu de învins. Un alt aspect care a trezit nemulțumirea în rândul acestora ar fi acela că nu există un feeling al vitezei care, în mod normal, nu ar trebui să lipsească dintr-un astfel de joc. Însă mai mult ca sigur că realizatorii jocului vor rezolva aceste mici „neajunsuri" până în momentul în care jocul va fi pus în vânzare.

Prinde-mă...dacă poți!!!

După părerea mea, un joc de curse cu mașini are nevoie de două lucruri esențiale pentru a fi cu adevărat reușit. Unul dintre aceste lucruri are fi gameplay-ul, iar celălalt, care, cred eu, este cel mai important, ar fi controlul bun al mașinilor. Pentru că tot veni vorba de control, se pare că *Wacky Racers* stă foarte bine la acest capitol. Astfel că vor exista două tipuri de manevrabilitate: advanced și kart. „Kart" este alegerea cea mai convenabilă pe care poate să o facă un gamer datorită faptului că nu implică prea multă bătaie de cap (acce-





lerație, stânga-dreapta și puțină frână), însă cei care se simt maeștri de maeștri într-ale condusului trebuie să opteze pentru „advanced". Manevrabilitatea va depinde și de personajul cu care vom concura. Tocmai de aceea, în funcție de această alegere, va trebui să ne stabilim și o strategie de concurs care să fie ideală de la caz la caz.

Gameplay-ul este extraordinar și NU lipsește cu desăvârșire. Pentru început haideți să discutăm despre părțile bune ale acestuia. Traseele sunt presărate cu denivelări, curbe, linii drepte sau ace de păr care solicită la maxim și pe cel mai îndemânatic șofer. Dar tocmai în asta constă adevărata plăcere de a juca *Wacky Racers* pentru că toate acestea implică derapaje, salturi spectaculoase, întoarceri la 180 sau chiar 360 de grade. Pe lângă toate acestea mai există și posibilitatea de a ne întâlni cu alți concurenți și... atunci să te ții pentru că va trebui să îi luăm puțin la întrebări cu power-up-urile din dotare.

Unele vehicule, cum ar fi Compact Pussycat și Surplus Six sunt recunoscute pentru rezistența lor și pentru viteza maximă pe care o pot atinge. Pe de altă parte, Arkansas Chugga Bug sau Bullet Proof Bomb dispun de o accelerație extraordinară și își revin foarte repede după un accident. În funcție de aceste calități ale mașinilor ne vom putea stabili o strategie care să fie suficient de bună pentru a câștiga. Voi cum preferați? După ce vom alege personajul vom avea posibilitatea de a opta pentru trei power-ups care ne vor fi extrem de folositoare în timpul cursei. Evident că le vom folosi pentru a îi încetini pe ceilalți concurenți sau dacă se poate pentru a îi scoate definitiv din cursă.





Wacky Racers un joc cu final neașteptat!

În final ce ar mai fi de spus decât că sunt foarte nerăbdător să văd cum arată *Wacky Racers* mai ales după ce am jucat câteva titluri asemănătoare cu frații Mario sau cu cei din South Park. Oricum cred că nu poate fi decât distractiv. *Wacky Racers* va fi disponibil și pentru PlayStation, Dreamcast sau Color Game Boy.

Versiunea pentru PlayStation este realizată de firma **Appaloosa** și va fi lansată la sfârșitul acestui an.



Acestea fiind spuse nu îmi rămâne decât să vă urez multă baftă pentru cursele trăznite la care veți participa. În final, îmi permit să vă dau un singur sfat: Fiți duri, fiți răi... fiți învingători!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen: Arcade Racing
Producător: Infogrames
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375 Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98
Multiplayer: Da
Data apariției: Primăvara anului 2001

Civilization: Call To Power II



Şi cum tânjeam eu deja după un Shogun II, mai bun decât primul, iaca sare din tufiş te miri cine, copilul lui strategie de strategie.

Adevărul este că, furat de *Shogun*, am neglijat în ultima vreme acele jocuri pe care le-aş numi simplu – Sivilaizeişănuri. Când, iacătă, **Activision** ne scutură de creieri pe cei împătimiţi după jocurile de strategie, anunţând apariţia în curând a celei de-a doua versiuni a aproape celebrului *Civilization: Call To Power*. Promis pentru această toamnă (dă, Doamne, să se ţină **Activision** de cuvânt, că al naibii ce simţeam nevoia de un joc dăştept!), *Civilization: Call To Power II* pare să fie plin de noutăţi, care mai de care mai interesante.

Externe

În primul rând, din lista acestor îmbunătăţiri mi-a sărit în ochi aspectul diplomatic. Asta pentru că atât în *Civ 2*, cât şi în *Alpha Centauri*, diplomaţia mi s-a părut prea redusă în posibilităţi, şi prea „schematică". În schimb, *Call To Power*, parcă, parcă, mai dezgheţase puţin această componentă a



strategiei. Înainte de toate, este de remarcat că, la fel cum inspirat au fost introduse în *Alpha Centauri*, şi în *Civilization: Call To Power II* vor exista graniţe între imperii, lucru care va uşura definirea statutelor diplomatice şi evitarea ciocnirilor accidentale cu trupele AI-ului.

Apoi, şi aici intrăm deja în domeniul noutăţilor absolute în jocurile de gen, se vor putea face oponenţilor propuneri compuse, se vor putea face ameninţări în toată regula, iar, pentru a fi cât mai convingător cu putinţă, se va putea seta tonul cu care te vei adresa celorlalţi lideri din joc. Nici nu-mi vine să mă gândesc cât de fain trebuie să fie în multiplayer să te răsteşti într-o întâlnire diplomatică la un oponent uman! În ceea ce priveşte AI-ul, producătorii ne dau asigurări că vom avea de-a face cu modele de tipuri umane foarte variate şi numeroase.

Celor interesaţi de operaţiunile de import-export de elefanţi le atrag atenţia că preţul acestora va depinde de cantitatea de elefanţi disponibilă şi de distanţa de la care îi veţi aduce. Bineînţeles, aceste legi fireşti ale comerţului se vor regăsi în tranzacţiile cu oricare din resursele disponibile în *Civilization: Call To Power II*, şi vor fi o continuare a pasului timid făcut în *Civ 2*, unde, deşi era cam neclar cum se stabileşte venitul din comerţ, puteai fi sigur măcar de un lucru: comerţul exterior, cu alte imperii, era mai rentabil.

Interne

La primul contact cu *Civilization: Call To Power*, mulţi jucători de *Civ* s-au plâns de interfaţă, că e complicată, că e greoaie, că aşa şi pe dincolo. În opinia mea, era vorba doar de dificultatea



adaptării la conceptele noi, avansate, ale jocului, care nu erau bine înţelese de mulţi din cei obişnuiţi cu *Civ*-ul clasic. Cu atât mai greu de înţeles era interfaţa adaptată acelor concepte. **Activision** promite cu amândouă mâinile că interfaţa va fi mult îmbunătăţită, că vom avea screenuri de statistici accesibile dintr-un singur clic de mouse, că vor fi meniuri ce se vor deschide cu un clic dreapta, că va fi pop-up text şi





radar map. Cum s-ar spune, să nu ne temem, că e de bine la capitolul interfaţă.

Mână în mână cu interfaţa funcţionează sistemul de management al jocului, atât la nivel de oraş cât şi la nivel de imperiu. Inspiraţi cu forţa din *Alpha Centauri*, **Activision** anunţă apariţia în *Civilization: Call To Power II* a „primarilor automaţi", în seama cărora poate fi lăsată dezvoltarea oraşelor. Mă rog, trag nădejde că primarii din *CTP II* nu vor fi la fel de tâmpi precum guvernatorii din *Alpha Centauri*, ale căror iniţiative constructive cu greu ajungeau până la înaltul nivel de semi-imbecilitate cu spume. Un lucru, însă, îmi atrage plăcut atenţia din mormanul de îmbunătăţiri mai puţin semnificative ce apar la structura şi funcţionarea oraşelor. Este vorba de „expanding city influence", cum ne spun producătorii, ceea ce, pe baza unor indicii vagi oferite de aceştia, pare să fie un element foarte mult aşteptat de jucătorii de *Civ*. Este vorba de mărirea suprafeţei de teren exploatate de oraş, odată cu creşterea acestuia în populaţie. Deci, după cum se pare, nu vom mai fi limitaţi la pătrăţelele clasice aşezate într-un fel de cruce, ci vom putea extinde respectiva suprafaţă. Ar fi frumos să fie aşa!

Două dureri



Ei bine, una din marile măgării care au umbrit *Civ*-urile, fie ele **Microprose**, dar mai ales aproape celebra producţie a **Activision**, este cea legată de confruntările armate între unităţi specifice unor timpuri istorice diferite. Să vă explic. În prima versiune de *Civilization: Call To Power*, cu o armată de 7-8 muşchetari puteai face faţă la una sau două unităţi de puşcaşi marini sau chiar de tancuri, ceea ce este cu certitudine o imposibilitate. Asta ca să nu mai vorbim de unităţile de cavaleri care doborau avioane! **Activision** o spun clar: luptele vor fi adaptate realităţii istorice şi tehnice, în aşa fel încât astfel de anomalii nu vor mai afecta gameplay-ul.

Dar, de ce îi tot dau eu cu „aproape celebra" atunci când vorbesc despre prima versiune de *Civilization: Call To Power*? Pentru că jocul ar fi devenit cu adevărat celebru, inclusiv în cercurile distinse ale elitei civuitorilor, dacă nu ar fi suferit de pe urma unei stângăcii în proiectarea arborelui tehnologic şi de minuni ale lumii.

Odată descoperit Railroad, se desprind două ramuri, una spre Electricity, şi una spre Corporation. Electricity ne permite construirea minunii Edison's Lab. După Corporation, mai descoperim numai Mass Media, şi, împreună cu Electricity, vom obţine cunoaşterea Computer. Computer permite construirea unei foarte importante minuni: Internet.



În primul rând, problema este că ambele minuni pot fi realizate foarte aproape în timp şi pe arborele tehnologic. Apoi, chestiunea se complică pentru că amândouă minunile au rolul de a oferi „free" câte 10 avansuri tehnologice, în cazul Internetului acestea aparţinând celor deja descoperite de alte civilizaţii. Asta poate că nu ar deranja prea mult în single player, dată fiind inteligenţa limitată a AI-ului, care nu exploatează îndeajuns această scăpare în concepţia jocului. În multiplayer, însă, datorită importanţei acestor două descoperiri şi a apropierii dintre ele, orice jucător experimentat de *Civ* va face tot posibilul pentru a construi cele două minuni, pentru că ele sunt cheia câştigării jocului. Deci, toată lumea se bate în multiplayer pentru Edison's Lab şi pentru Internet. Numai că, acela care va face Edison's Lab are şi cele mai multe şanse de a face şi Internet (datorită situării apropiate pe aceleaşi ramuri tehnologice). Şi va câştiga, practic, jocul, pentru că ar deveni de-a dreptul invincibil prin avansul tehnologic căpătat. Deci, jocul este câştigat aproape la jumătatea desfăşurării lui, atunci când



ar mai fi de trecut prin două ere: Genetic şi Diamond.

Activision nu ne spun, însă, nimic despre eventuala îndreptare a acestei stângăcii în viitorul *Civilization: Call To Power II*. De dragul gameplay-ului în multiplayer, sper că au remediat ceva în această direcţie, mai ales că suntem anunţaţi de apariţia în *Civilization: Call To Power II* a unor noi ştiinţe, minuni şi unităţi militare.

Oricum, dacă *Civilization: Call To Power II* va fi mai bun decât primul *CTP*, şi acesta excelent, va fi mai mult decât OK. Se pare că vom avea Civ!

Marius Ghinea

DATE TEHNICE

Gen:	Turn Based Strategy
Producător:	Activision
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	
Pentium II, 32 MB RAM	
Joystick:	Nu
Multiplayer:	Da
Data apariţiei:	Toamna 2000



UEFA 2001

Sportul rege este mereu în atenția microbiștilor prin diferite metode.

Una dintre acestea o reprezintă simulatoarele acestui sport, pe care majoritatea gamerilor le îndrăgesc. În lumea simulatoarelor fotbalistice, competiția este dură. Dacă cei de la **Actua** au cam rămas în urmă cu *Actua Soccer*, în luptă au rămas cei de la **EA Sports** și **Infogrames**. Și cum în seria FIFA, cei de la **EA Sports** au făcut un pas înapoi cu *FIFA 2000* și mai nou cu *Euro 2000*, pe care fanii sunt de părere că *FIFA 99* le depășește, iată că celor de la **Infogrames** li se oferă șansa de a deveni liderii acestui gen.

Titlul în cauză este *UEFA 2001*. Dacă vor reuși sau nu să ridice standardele și să lanseze o provocare pentru cei de la **EA**, al căror *FIFA 2001* îl aștept cu nerăbdare, vom încerca să stabilim în cele ce urmează.

Henț!

Și cartonaș galben! Nu pentru joc, că nu l-am văzut încă. Pentru producători! De ce? Pentru simplul fapt că press-release-ul lor este oarecum neserios. Dacă jocul va urma același calapod, cred că vom fi destul de dezamăgiți. Pentru că nu vreau să fiu considerat rău, o să vă explic și vouă de ce sunt așa de revoltat. Ni se spune despre UEFA 2001 că este plin de elemente noi, care vor face din acest titlu cel mai îndrăgit simulator de fotbal. Până aici nimic rău! Numai că urmează o scurtă enumerare a așa-ziselor elemente noi care vor apărea în acest titlu. Primul? N-o să vă vină să credeți, dar este faptul că odată accidentat, jucătorul șchiopătează, spun ei. Foarte bine, șchiopătează! Așa și trebuie! Dar nu cred că este o premieră. S-a întâmplat în cel puțin trei simulatoare ale genului. Să admitem că a fost o greșeală a producătorilor, sau că, pur și simplu, jucătorii din UEFA 2001 vor șchiopăta mult mai realist.

Numero due: peste 20 de stadioane reale. Nu am stat să număr stadioanele din FIFA 99 sau 2000, dar nu cred că acest lucru are prea mare importanță la un simulator de acest gen.

De discutat mai mult ar fi la reacțiile publicului, care, se spune, vor fi în funcție de comportamentul echipei gazdă. Și judecând după faptul că publicul este pentru prima dată animat astfel încât vom observa valuri și vom auzi cântece de bucurie în caz de victorie sau vom vedea tribunele golindu-se înainte de sfârșitul meciului și vom fi învăluiți de liniște în caz de înfrângere, mă aștept să iasă ceva frumos.

Aici cei de la **Infogrames** chiar au șansa să realizeze ceva cu totul nou, și sper



că o vor face. Alte date tehnice care au o importanță mai scăzută pentru calitatea producției finale, se referă la jucătorii care









au participat la realizarea jocului, cu sfaturile lor şi chiar ca modele pentru graficienii de la Infogrames, la Golden Team-ul pe care îl putem conduce către cucerirea de titluri europene, şi care este compus din cei mai bine cotaţi jucători ai momentului sau la numărul de echipe ce vor putea fi întâlnite în joc.

Penalty (sau „palituri di osândă")

Un singur lucru mă nelămureşte. Dacă tot s-au lăudat chiar şi cu ce nu trebuia, de ce nu au pomenit producătorii acestui titlu nimic despre AI? Ori nu s-a umblat deloc la el, ori sunt ei prea modeşti!

Oricum, aspectul la care s-a lucrat cel mai mult, este bineînţeles cel grafic. S-a acordat o foarte mare importanţă trăsăturilor specifice fiecărui personaj, datorită faptului că s-a dorit recunoaşterea lor fără a citi numele. Chiar dacă acest lucru nu se va realiza, eforturile producătorilor sunt lăudabile. Există 7 modele de bază, 15 modele de tunsori, 7 culori ale părului, 5 modele faciale şi şapte modele craniene. Faceţi câteva combinări, aranjamente sau permutări (de n luate câte k) şi veţi vedea câte modele de jucători putem obţine.

Şi calitatea imaginii a fost îmbunătăţită mult, lucru ce poate fi dedus din imaginile şi filmele puse la dispoziţie de către producători. Pentru a se apropia şi mai mult de realitate, producătorii au încercat să copieze cât mai fidel arhitectura stadioanelor pe care se vor desfăşura meciurile din joc. Astfel vom putea distinge fără prea mari probleme terenuri celebre precum San Siro din Milano, Old Trafford, Olimpico din Roma, Highbury, Noucamp sau Stamford Bridge, nu doar după numele lor (ca în cazul altor titluri ale genului) ci şi după trăsăturile specifice construcţiei fiecăruie, pe care un ochi de cunoscător le va observa de îndată.

Singurele semne de întrebare care pot fi ridicate sunt legate de cursivitatea cu care jocul se va mişca şi de resursele de sistem minime necesare.





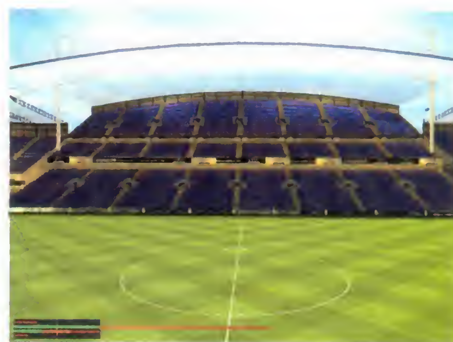




Fluier de final

S-a pomenit ceva şi despre anumite aspecte manageriale, mai bogate decât cele clasice, întâlnite în celelalte producţii ale genului, dar cum cei de la Infogrames au fost cam zgârciţi cu amănuntele privitoare la acest lucru, nu ne vom lansa în nici un fel de comentarii.

Despre sunete nu am putut afla nimic, şi nici măcar despre suportul pentru multiplayer, care, în cazul predecesorilor a reprezentat un punct de maximă atracţie



pentru gameri, pentru că vorba aia: „Nu e creanga cum e pomu'/ Nici AI-ul nu-i ca omu'."

Şi cum imediat se termină şi prelungirile, trebuie să vă spun că până la fluierul de început, care se va auzi odată cu primul meci disputat în UEFA 2001, eu merg până la vestiare să iau o pauză. Ne vedem în repriza a doua!

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator fotbal
Producător:	Infogrames
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375	Fax: 01-3306351
Ofertant:	Best Computers
Tel. 01-3147698	Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:	Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, placă 3D, multiplayer, Win 95
Data apariţiei:	Octombrie 2000

Red Alert 2



Întoarcerea la Tesla Coil, Tanya și Chronosphere este iminentă. Resistance is futile!

Seria *Command & Conquer* refuză să dispară. Ceea ce păreau a fi zvârcoliri agonice cu *Tiberian Sun: Firestorm* s-au dovedit a fi doar dureri „natale", căci **Westwood** se întoarce la jocul care i-a conferit cu adevărat imortalitatea în domeniul RTS-urilor. *Red Alert* este titlul care a schimbat lumea, istoria și perspectiva asupra jocurilor pe PC. Fără naziști, fără Hitler, al doilea război mondial are loc oricum. *Red Alert 2* continuă povestea lăsată în semisuspensie de RA. Așadar, rușii sunt învinși, iar americanii pun în locul lui Stalin un urmaș al Romanovilor. Cu toate că Romanovul în discuție pare a fi păpușa perfectă, ușor de controlat, acesta nutrește alte gânduri decât capitalizarea Rusiei: răzbunare cu un vârf de seceră. Timp de douăzeci de ani, Romanov pune la punct o serie de baze secrete și se lansează într-o serie de jocuri politice, cu scopul de a pune cap la cap țările cu tendințe comuniste, inclusiv Cuba, Libia și Irak și de a elimina ultimul obstacol, cunoscut și sub numele de Statele Unite ale Americii, în calea atingerii celor mai înalte culmi ale construcției socialiste. Chiar și când conflictul stă să izbucnească,



Casa Albă, simbol al păcii și siguranței.

Europa se ține de-o parte și le amintește americanilor că și ei au cam dat din colț în colț în primul război dintre Sovietici și Aliați. Aceasta fiind situația politică, nu mai rămâne de spus decât că acum se va recurge la arme psihologice.

Noutăți de la Westwood

Red Alert 2 are la bază engine-ul din *Tiberian Sun*. Problema este că *Red Alert* a fost un joc cu un ritm mai mult decât nervos și *RA2* trebuie să mențină acest ritm. În



Ați ajuns cam târziu, băieți!

aceste condiții, se pare că dorința producătorilor de a avea jocuri de multiplayer de jumătate de oră și nu de trei ore va deveni realitate. Problema rush-ului cu infanteriști sau tancuri a fost rezolvată prin introducerea în joc a unor unități care au capacități de apărare exagerate: Terror Drones sau infanteriști în tranșee. În fine, dacă rush-ul nu duce la nici un rezultat, se prea poate ca nici strategiile pe termen lung să nu fie bune de nimic, pentru că în joc vor exista superarme, capabile să distrugă instantaneu porțiuni importante din baza inamică. Superarmele cu pricina poartă nume sonore și întrucâtva cunoscute: Nuclear Silo, Chronosphere sau Weather Control Device, jucării care îl pot face pe inamic să regrete amarnic ideea de a construi toate clădirile aproape una de alta.

Inovația nu se oprește la atât. **Westwood** a decis să îmbunătățească grafica jocului. Hărțile și unitățile sunt cu 20 - 30 % mai mari decât cele din Red Alert. Spre deosebire de Tiberian Sun, joc în care peisajul trebuia să fie postapocaliptic, iar atmosfera cât se poate de sumbră, în *Red Alert 2* culorile sunt vii, aprinse (de aruncătoarele de flăcări), cuprinzând pătrunzătoare nuanțe de verde de Paris și galben de Beijing. Copacii sunt verzi, trandafirii sunt roșii, diamantele (resursele păstrate din Red Alert) sunt multicolore, însă tot nu se explică cum se face că nestematele cu pricina cresc precum porumbul timpuriu pe străzile din Washington. Clădirile rusești sunt mai dure, mai neprietenoase, cu un colorit mai sumbru (vezi Casa Poporului pentru detalii suplimentare), pe când cele



La soare, la mare...

americane pleznesc de sănătate, au culori „durdulii" și sunt, în general, mai rafinate. Hărțile pe care se vor găsi aceste clădiri vor reprezenta locuri pe care le cunoașteți foarte bine (de la televizor): Washington DC, San Antonio, Hawaii, New York, Paris, Moscova sau Chicago, dar și locuri mai ciudate, cum ar fi Polul Nord sau Munții Urali.

Din arhiva Westwood

Cunoaștem încă de la primul *Command & Conquer* tendința celor de la **Westwood** de a insera cât mai multe filme pe parcursul jocului. Tradiția se respectă și în cazul lui *Red Alert 2*, care va avea nu mai puțin de treizeci de minute de secvențe video de cea mai bună calitate. Diferența apare în cazul atmosferei induse de filmulețele în cauză. Ca de altfel întregul joc, secvențele video din *RA2* vor avea un ton mai puțin întunecat și se va recurge mai des la umor, spre deosebire de *Tiberian Sun*, a cărui atmosferă cerea cu totul altceva. A venit însă timpul să discutăm despre aspectele cu adevărat esențiale ale oricărui RTS. Pentru început, trebuie spus că există riscul ca

interfața din *Starcraft* să rămână una din cele mai bune, dat fiind că cea din *Red Alert 2* a suferit foarte puține modificări. Totuși, arhicunoscuta bară din dreapta ecranului nu va mai fi divizată atât de haotic, ci va cuprinde patru secțiuni fundamentale de construcție: structuri primare, structuri de apărare, unități de infanterie și, în fine, vehicule. Din nefericire, în continuare nu vom putea construi simultan două unități de un anumit tip în mai multe clădiri. Două barăci, de pildă, nu reprezintă două puncte distincte de producție, ci doar eficiență mai mare. De asemenea, nu se vor putea construi în același timp două structuri din aceeași categorie (primare sau defensive), ceea ce este întrucâtva logic, pentru că am fi neserioși să pretindem ca un amărât de Construction Yard să umple o întreagă hartă cu clădiri, toate ridicate în același timp.

Ceea ce s-a schimbat cu adevărat este gameplay-ul. O îmbunătățire semnificativă este implementarea, în sfârșit, a posibilității de a introduce trupe în clădiri neutre (Garrisoning). Se știe încă din *Starcraft* cât de bine se poate comporta un mic grup de infanteriști sub acoperirea unei structuri solide. În *Red Alert 2* soldații vor da mult de furcă tancurilor inamice dacă vor fi cazați într-o clădire neutră (infanteriștii nu pot intra în clădirile aliate, iar în clădirile inamice nu pot intra decât inginerii și spionii).

Cele patru elemente și ceva

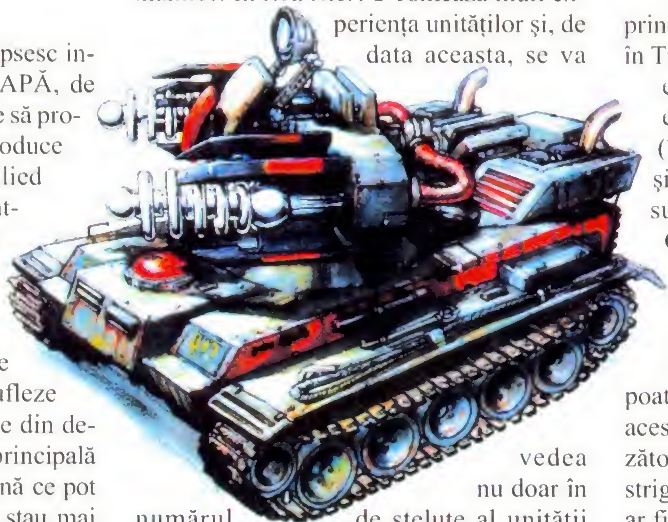
Un RTS nu e întreg dacă îi lipsesc ingredientele esențiale: unități de APĂ, de AER, de PĂMÂNT, toate capabile să producă FOC. Ambele tabere pot produce unități convenționale (aliații: Allied Grizzly Tank, Allied Infantry Fighting Vehicle (IFV); rușii: Soviet Rhino Heavy Tank, Soviet Apocalypse Assault Tank, Soviet Flak Trak APC) sau neconvenționale (americanii pot produce Mirage Tank, capabil să se camufleze în copaci sau alte elemente statice din decor, și Prism Tank, a cărui armă principală trage cu raze concentrate de lumină ce pot lovi mai multe ținte; nici rușii nu stau mai prost și pot produce rachetele V-3, mai puternice și mai vulnerabile decât V-2-urile



Tovarășe, mai stăm la discuții?



din *Red Alert*; tot rușii pot produce Terror Drone, insectoizi mecanici care nu numai că decimează infanteria inamică, dar pot să distrugă și tancuri, parazitându-le. Harvesterele nu mai sunt atât de vulnerabile, pentru că acum au montat un tun de mare calibru, iar Chrono Miner-ul aliaților poate să se teleporteze înapoi la bază în caz de pericol). În aer vor fi prezente, de partea aliaților, avioane de vânătoare Intruder și transportoare Blackhawk. Sovieticii au ceea ce se numește Kirov Airship, un zeppelin care poate lansa o ploaie de bombe asupra inamicului. Pe apă se vor găsi portavioane aliate și submarine sovietice, „clasa" Typhoon, al căror inamic principal este, ca și în *Red Alert*, distrugătorul aliat. Există însă și ciudățenii: aliații au un Delfin, care atacă unitățile inamice cu un sonar special, iar rușii aruncă în luptă the Soviet Giant Squid, o caracatiță enormă, controlată prin puteri psionice, care trage în abis vasele inamice. În *Red Alert 2* contează mult experiența unităților și, de data aceasta, se va vedea nu doar în numărul de steluțe al unității respective, ci și în comportament, unde vor apărea îmbunătățiri ofensive și defensive evidente. Unele unități vor arăta diferit când vor deveni Veteran și se poate chiar să primească superarme.



Adaos (comercial)

În virtutea tradiției, în *Red Alert 2* nu se vor putea cerceta noi tehnologii, dar, de data aceasta, se vor putea fura din clădirile inamice.

Rezultatul va consta în combinații noi de unități. De exemplu, Cray Ivan al rușilor poate deveni Chrono Ivan, ceea ce înseamnă că se va putea teleporta, asemenea unităților de Chrono Legionnaires ale aliaților.

Multă lume s-a plâns de „engineer rush", cum se numește tactica unora, în *Tiberian Sun*, de a invada baza inamică cu engineers. Acum lucrurile s-au întors la normal. Ca și în *Red Alert*, în *Red Alert 2* clădirile nu pot fi capturate decât dacă sunt aproape distruse.

Și, dacă tot a venit vorba despre clădiri, în *RA2* se vor putea construi clasicele Power Plane, Barrack, War Factory, Naval Yard, Radar Tower, Service Depot și Battle Lab.



...și să nu vă prind că mâncați la McDonald's

Dintre inovații amintesc Ore Purifier-ul aliaților, clădire care mărește valoarea minereului colectat, și Nuclear Reactor-ul sovietic, capabil să genereze o cantitate enormă de energie, dar, în caz de atac, poate să facă mai urât decât vărul de la Cernobâl.

Multiplayer-ul, indispensabil, va cuprinde Global Domination (mod introdus în Tiberian Sun), Unholy Alliance (mod în care jucătorii vor putea construi atât clădiri rusești cât și aliate), Naval War (în care predomină unitățile maritime și multe din unitățile terestre, aeriene și superarme sunt N/A), Air War, Meat Grinder (doar cu infanterie și tancuri) și Nuke War (în care unitățile cu adevărat puternice lipsesc, dominanta fiind superarmele).

Din câte se pare, *Red Alert 2* va fi bun, poate foarte bun. Ca de fiecare dată, lucrul acesta rămâne de demonstrat. Să fim încrezători, entuziaști, dar precauți. „Hop" se strigă în timpul săriturii, nu înainte, așa că ar fi bine să ne facem frați cu dracu' până trecem puntea, că nu se știe niciodată de unde sare 'epurele.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Westwood
Distribuitor:	Electronic arts
Ofertant:	Best Computers
Tel. 01-3147698	Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:	
Pentium II 300, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Nu
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Octombrie 2000

Homeworld: Cataclysm

Au trecut 15 ani. Universul este tot atât de rece, lumile sunt tot atât de îndepărtate. Între ele se află doar spațiul, timpul şi conflictul.

Nu puţini dintre noi au trăit un vis în clipa în care şi-au aruncat privirea măcar asupra unui demo de *Homeworld*, care este, de departe, una din cele mai bune strategii în timp real produse vreodată. Conceptul era cât se poate de original, dar a fost implementat cu mare artă într-o capodoperă de grafică şi sunet. Pot spune, cu toată tăria (votcă sau palincă), despre *Homeworld*, că este primul joc în care misterul spaţiului, răceala şi incandescenţa lui, alăturate, sunt prezente pentru a oferi o puternică senzaţie de călătorie prin vid, printre asteroizi şi planete. Şi, dacă motorul grafic a atins cu adevărat limitele impuse de sfârşitul de mileniu, nici sunetul nu a fost mai prejos. Atât de mult m-a impresionat, încât îndrăznesc să caracterizez muzica drept perfectă.

Este singurul joc la care am avut răbdare să vizionez, integral, derularea credit-urilor, doar pentru că muzica are ceva magic, care te ține lipit în fața calculatorului. Cam aşa s-a prezentat *Homeworld* sub ochii şi în urechile mele. Aşa sper să fie şi *Homeworld: Cataclysm*.

Cutremur în lumea-mamă

Dacă *Homeworld* este relativ nou, *Cataclysm* se vrea reprezentant al următoarei generaţii de jocuri. *Homeworld: Cataclysm* este primul episod oficial din universul *HW*, produs de **Barking Dog Studios**, companie situată în Vancouver, British Columbia, Canada. Iniţial un grup „mic" (36 de persoane), **Barking Dogs Studios** a crescut mare şi a angajat încă o duzină de entuziaşti. Aceştia, după ce au observat că producţia lor, *Homeworld*, are un succes atât de mare, au trecut la partea a doua, care oferă nu mai puţin de 18 nave noi, 25 de tehnologii inedite, de-a lungul a 17 misiuni de single-player.

Povestea din *Homeworld* este continuată în mod interesant: *Catacylsm* începe prin aşezarea jucătorului în fruntea unei facţiuni (kiith), alcătuită din oameni marginalizaţi după victorioasa şi mult-trâmbiţata întoarcere acasă, pe Hiigara (lumea-mamă). În aceste condiţii, jucătorul pleacă întru contracararea atacului lansat de piraţi turanici împotriva unei alte kiith. Pe drum, soarta face să dea peste o probă aliană, care poartă-n trânsa un rău ancestral. Pe măsură ce evenimentele se desfăşoară, va fi nevoit să supravieţuiască ofensivei devastatoare lansate de un inamic cu mult mai puternic, să respingă atacurile piraţilor turanici şi să lupte împotriva imperialiştilor, care fac tot posibilul să reocupe Hiigara. Povestea este, de altfel, foarte complicată. Am stat nu mai puţin de jumătate de oră pentru a parcurge pagini de superbă imaginaţie pusă în practică. Pe scurt, după ce poporul Kushan şi-a încheiat cu bine exilul început în *Homeworld* şi s-a stabilit pe o nouă planetă (Hiigara), lucru-



E un adevărat festin SF.

Tot festin, dar atacat.

rile au luat o întorsătură proastă. Desigur, supraviețuitorii acestui lung exod au avut destule motive de bucurie când au pus din nou piciorul pe o planetă, dar nici necazul nu a întârziat să apară. Mulți dintre kushanieni, aduşi în noua casă în timp ce dormeau în gigantice containere criogenice, nu aveau nici cea mai vagă idee despre ce s-a întâmplat pe Kharak, planeta de pe care au plecat şi pe care au lăsat, la plecare, familii, prieteni, bunici, copii (doar adulți tineri, puternici, au avut dreptul să se îmbarce în containerele criogenice). Cu toții au suferit un şoc enorm când au auzit că forțele Imperiului Taiidani (inamicul lor de moarte) a incinerat complet planeta Kharak. Rezultatul a fost cutremurător: sute de sinucideri, haos, deznădejde la nivel planetar. Deşi forumul de conducere principal pe Hiigara este Noul Daiamid (situat în capitala planetară Asaam Kiith'sid), dezorganizarea nu a întârziat să se manifeste şi la nivel politic, puterea fiind de fapt împărțită între facțiuni. Se ştie că poporul Kushan este împărțit în kiith-uri. Cu cât are mai mulți membrii, cu atât un kiith este mai puternic. Printre facțiunile mai importante se numără Manaan, Soban, Naabal, LiirHra, Paktu şi Kaalel.

Surprinzător, jucătorul nu aparține nici uneia dintre kiith-urile cu rezonanță semitică enumerate înainte, ci unei facțiuni mult mai mici (unele pot ajunge să aibă doar 30-40 de membri, restul fiind morți cu ocazia apocalipsei de pe Kharak). Numele de Somtaaw nu mai denumeşte un kiith important, ci doar o grupare de mineri. Cu toate acestea, aceşti mineri vor avea rolul principal în *Homeworld: Catacylsm* (tot astfel cum anumiți mineri au avut un rol nu mai puțin important în Romania: Cataclysm). Şi, ca un adevărat Miron Cosma, jucătorul trebuie, la un moment dat, să se implice în afacerile patriei şi să vină în ajutorul unui kiith mult mai puternic, care îi cere ajutorul.

De partea cealaltă a baricadei se află, după cum spuneam, o forță extraterestră practic invincibilă, cunoscută sub numele de Bestia, capabilă să asimileze navele oricărei rase, apoi pirații turanieni şi „loialiştii", care vor ca Imperiul Taiidani să renască din starea de republică în care a decăzut, pierzând 90 din cele 150 de sisteme solare câte cuprindea înainte de Lovitură (revoltă a forțelor anitiimperialiste, la care au participat şi forțele Exilaților de pe Kharak şi care a dus la moartea împăratului Riesstiu IV, în timpul bătăliei pentru planeta Hiigara). Desigur, nu poate lipsi din joc misterioasa specie de extratereştrii, numită Bentusi, care au oferit nu de puține ori tehnologii la prețuri acceptabile în primul *Homeworld*. Pentru cei care nu au jucat *Homeworld* (şi chiar şi pentru cei care l-au terminat), toate aceste enumerări de organizații, bătălii şi împărați ar putea suna ciudat, dar lumea Cataclysm-ului este una activă, în continuă mişcare şi propice unei strategii în timp real care să rupă toate barierele genului.

Fără beta-test

Producătorii şi mai ales distribuitorii **(Sierra Studios)** sunt atât de convinşi de succesul jocului încât nici nu s-a pus problema unui beta-test. Desigur, au fost păstrate toate elementele forte ale primei versiuni şi au fost adăugate noi detalii, care să ofere şi mai multă savoare jocului. De exemplu, navele jucătorului (Somtaaw) vor cuprinde câteva noi specimene, cum ar fi cele care pot lua forma altei nave folosind un sistem de proiecție holografică sau cele care se ataşează navelor inamice, distrugându-le sistemele pe bază de plasmă sau expunându-le radarului.

În ceea ce priveşte gameplay-ul, *Catacylsm* vine cu o serie de îmbunătățiri: acum există fog of war; posibilitatea de a accelera scurgerea timpului în joc, pentru a nu mai pierde atât de mult timp cu deplasarea unităților sau cu acumularea resurselor; un sistem de waypoint-uri (pentru deplasarea unităților pe anumite rute); tehnologii noi, cum ar fi „infection beam" (preluată de la entitatea extraterestră). Şi, dacă tot veni vorba de resurse, producătorii au introdus în joc anumite cristale roz, care sunt mult mai dense decât asteroizii sau praful stelar şi, prin urmare, oferă mult mai multe „unități de resurse" sau RU-uri (resource units) – bani, în limbaj cotidian. Desigur, cum fiecare avantaj are undeva prin preajmă şi un dezavantaj, cristalele acestea rozalii sunt foarte volatile şi sunt greu de cules (navele colectoare, aka harvesters, va trebui să fie dotate cu dispozitive speciale).

Şi tot legat de resurse, cei care vor juca *Homeworld: Cataclysm* trebuie să se dezobişnuiască a mai considera harvester-ele drept combine secero-treierătoare care, odată trimise la cules, sunt lipsite de orice apărare. Ca şi dronele din *Starcraft*, acestea, chiar dacă nu sunt cuirasate, pot afecta serios unitățile inamice mai slabe cu cele câteva arme amplasate la bord.



Liniştea dintre furtuni

Homeworld a fost în sine un cataclism serios. Acum urmează un altul, care promite atât de mult încât poate dezamăgi total. Diferența dintre cele două se manifestă şi la unul dintre nivelurile cele mai importante – MUZICA. Dacă Paul Ruskay, alături de partenerul său de la Studio X, compozitorul Greg Sabitz, au creat o asemenea capodoperă acustică în *Homeworld*, ne putem aştepta ca muzica din *Cataclysm* să fie cel puțin la fel de bună... sau poate nu. În orice caz, producătorii promit tonuri mult mai sumbre în linia melodică, pentru a nu contrasta cu atmosfera jocului, întunecată de perspectiva unei alt cataclism cosmic.

În fine, ar mai fi de remarcat că *Homeworld: Cataclysm* încearcă să strălucească şi în multiplayer. Jucătorii care vor alege să lupte cu inteligențe naturale vor putea alege între The Beast şi Kiith Somtaaw, dar, practic, vor putea juca cu toate navele din joc, dată fiind abilitatea Bestiei de a asimila unitățile inamice. În jocurile de multiplayer vor apărea, din când în când, furtuni de meteoriți.

Având la activ atâtea elemente de succes, *Cataclysm* promite atât de mult încât fie va deveni unul dintre RTS-urile cele mai bune, fie se va prăbuşi. Rămâne de văzut.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Barking Dog Studios
Distribuitor:	Sierra Studios / Havas Int.
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Toamna lui 2000

Sanity: Aiken's Artifact



Viitorul ne rezervă multe surprize iar noi trebuie să fim pregătiți!

De mult timp ne întrebăm cum ar fi dacă am putea beneficia de toată capacitatea minții noastre. **Monolith Productions** are o viziune interesantă asupra acestui lucru și, prin *Sanity: Aiken's Artifact*, încearcă să ne arate o posibilă față a descoperirii capacităților psionice. Era și normal ca *Sanity*, fiind un produs al celor de la **Monolith**, să folosească engine-ul LithTech.

Motivul

În anul 2028 Dr. Joan Aitken, studiind un artefact descoperit în Orientul Mijlociu, a creat un ser care prin administrare garanta utilizatorului puteri psionice. Totuși, cum mintea umană nu este pregătită pentru o așa de mare putere, cel care va folosi acest ser are toate șansele ca în viitorul apropiat să își piardă rațiunea. Omenirea, temându-se de aceste puteri speciale, a creat DNPC (Departamentul de Control pentru Puterile Psionice), care avea ca principală misiune să stopeze criminalii ce se foloseau de aceste puteri. Fiind primii subiecți cărora li s-a administrat in-utero serul, Abel și Cain și-au dezvoltat aceste abilități foarte bine, astfel devenind agenții de bază ai DNPC. În scurt timp, Abel și-a pierdut respectul față de lege și a trecut de partea răului. Scopul agentului Cain, adică al jucătorului, va fi să-l oprească pe Abel.

Lumea din Sanity este una violentă, plină de bande, cetățeni supărați pe sistem și Psionici răi, toți cu un singur gând în cap: să distrugă DNPC. Odată ajuns la locul misiunii, agentul Cain va trebui să se folosească atât de inteligența sa, cât și de clasicele obiecte care sunt în arsenalul fiecărui agent special: insigna și pistolul. Un lucru inedit este apariția telefonului celular, cu ajutorul căruia Cain va primi instrucțiuni suplimentare în timpul misiunii. Bineînțeles că principalele arme nu vor fi cele pomenite mai sus, ci talentele psionice, ce pot fi găsite sub forma unor cărți de tarot. De fapt, aceste caracteristici gen *X-Men* alcătuiesc gameplay-ul din spatele lui *Sanity: Aiken's Artifact*.



Ce dâră colorată las în urmă!



„Ploaia de stele".

Interfață, AI, pe scurt... chestii

Există 8 totemuri (discipline) diferite în care veți putea avea până la 80 de talente (vrăji) diferite. Între acestea există talente folosite pentru luptă (agresive), cum ar fi Starshower, Fire Storm, Lightning Bolt, dar și talente defensive (Wall of Bones). Cain are două indicatoare, unul de viață și unul de „sanity" care pot fi reumplute cu poțiuni găsite pe parcursul fiecărui nivel sau care rămân în urma adversarilor mai puternici. În afară de puterile mai sus menționate, agentul Cain mai dispune și de un clasic pistol care poate fi folosit și pentru a intimida anumite personaje din joc care-ți vor facilita accesul în anumite camere sau nivele. Pe alții nu-i vei putea convinge decât arătându-le insigna ta de membru al DNPC. În funcție de atitudinea adoptată, npc-urile din joc vor acționa în consecință, oricum, producătorii s-au gândit la acest



A vine de la Asul de Pică.

lucru și au introdus un cip prin care, în momentul în care vei folosi violența într-un cadru neadecvat, vei muri imediat! Acest ultim lucru îi conferă acestui titlu o liniaritate, de exemplu, în al doilea nivel din Templu n-o poți convinge pe recepționistă să-ți deschidă ușa decât dacă scoți pistolul la ea. *Sanity* este un mix al diferitelor stiluri de joc, întâlnite și în *Nox* sau *Diablo*, din punct de vedere al mișcării personajului și al modului de atac. De aici încolo va intra în scenă talentul de jucător al fiecăruia, care va trebui să-și dea seama cum să ajungă la obiectivul final al fiecărei misiuni. Există un talent în joc, Mind's Eye, de care Cain se va folosi pentru a afla anumite parole sau chiar gânduri ale NPC-urilor din joc. De asemenea, obiectivul final trebuie atins fără a se înregistra pierderi de vieți inocente. În ceea ce privește inteligența inamicilor, *Sanity* nu prea strălucește. Inamicii au tendința să atace într-un mod direct fără nici un fel de „finețe" tactică. Se pare că doar cei de tip „boss monsters" au un AI mai bun, lansând combo-uri de talente și vei supraviețui doar dacă vei folosi un anumit talent pentru a te apăra.



O foarte frumoasă grilă. Oare la ce-o folosi?

Câteva „talente" care vor fi prezente în versiunea finală a jocului.

Haste: Mărește viteza de deplasare a lui Cain pentru un anumit timp.

Laserbeam: O rază de energie va distruge tot ce-i stă în cale.

Levitate: Cain va putea zbura deasupra pământului.

Primordial Ooze: Va încetini viteza de deplasare a inamicilor.

Shield of Truth: Un câmp de energie te va proteja de orice sursă de damage.

Starshower: O ploaie de stele va cădea asupra adversarilor când veți folosi acest talent.

Wall of Bones: Creează un zid care va opri proiectilele inamicilor.

Wave of Force: Emite un câmp puternic care va împinge orice corp cu care va intra în contact.

Finețuri tehnice

Vocea personajului principal, Agent Cain, este cea a rapper-ului Ice T, cooptat special pentru acest proiect. Muzica din *Sanity* este chiar decentă, având tendințe din mai multe stiluri, cele care prevalează fiind genul de muzică electronică și techno. Muzica va porni atunci când un eveniment critic se va întâmpla pe parcurs sau se va precipita dacă agentul Cain va fi atacat de mai mulți adversari. De asemenea este inclus și un single din viitorul album al lui Ice-T, intitulat, cum altfel decât *Sanity*! Este prima colaborare a lui la un joc pe calculator, dar Ice T s-a arătat foarte entuziasmat și a declarat că va răspunde și altor invitații dacă va primi. Modulul pentru multiplayer se anunță a fi foarte interesant, astfel că veți putea cumpăra pe Internet pachete de talente psionice pe care să le folosiți în multiplayer. De asemenea, astfel de pachete se vor găsi și pe servere speciale de unde le puteți cumpăra, și așa vă puteți crea un caracter unic cu un set inedit de vrăji, iar când veți intra într-un „multi" îi veți surprinde pe adversari cu vrăji



Trage cu niște „chestii" multe și mici.

speciale.

Deși tenta acestui joc pare a fi mai mult pentru multiplayer, eu am jucat demo-ul și mi s-a părut un joc decent și în single. Oricum mai este până atunci, cine știe poate că producătorii o să mai introducă și alte noutăți în joc.

K'shu

DATE TEHNICE

Gen: Action / Adventure
Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Fox Interactive
Sistem recomandat:
Pentium II 350, 32 MB RAM, DirectX 7.0
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: Toamna 2000



portarul se mişcă natural în momentul plonjoanelor şi al degajărilor. Jucătorii vor face semne din mâini înainte de executarea loviturilor libere, iar portarii vor dirija zidul. Şi dacă a venit vorba de loviturile libere, trebuie spus că se pot da goluri din asemenea faze, chiar goluri spectaculoase. Şi din afara careului pot fi executate şuturi spectaculoase, care au şanse să catapulteze mingea în plasa porţii adverse.

De asemenea a fost mult îmbunătăţit AI-ul, mai ales cel al portarilor, care nu vor mai comite greşeli repetate, ca în alte producţii. La şuturile puternice, chiar şi cele venite de la mare distanţă, aceştia vor prinde mingea în doi timpi, sau chiar se vor vedea nevoiţi să o respingă în afara terenului, cu eforturi care vor reieşi şi din modul lor de mişcare.

Sistemul de reluări este foarte generos şi lăsat singur nu se opreşte. Există cam zece perspective din care putem studia faza golului, după care acestea vor fi repetate

UEFA Champions League: Season 1999/2000

Chiar dacă a început de multişor şi sezonul 2000/2001, să ne întoarcem puţin la cel anterior.

Una dintre cele mai uşoare metode de a face acest lucru ne este pusă la dispoziţie de către cei de la **Silicon Dreams**, prin intermediul distribuitorului **Eidos Interactive**, şi îmbracă forma unui nou simulator de fotbal. Şi o astfel de ocazie nu ne putea scăpa, aşa că iată acest titlu pe masa de operaţii a laboratorului LEVEL. După o îndelungă analiză realizată de majoritatea echipei medicale din acest laborator, este cazul să realizăm raportul post-operator.

Conjunctura

Cred că sunteţi de acord cu mine când spun că de la *FIFA 99* (care încă mai deţine supremaţia), nu s-a mai văzut un simulator de fotbal aşa cum l-ar fi dorit gamerii. Este o concluzie pe care am auzit-o din gurile mai multor confraţi în ale jocului. Tocmai de aceea îmi pusesem mari speranţe în acest nou *UEFA Champions League: Season 1999/2000*, speranţe care în mare parte mi-au fost spulberate în momentul în care l-am jucat. Titlul nostru este un amalgam de plusuri şi minusuri, care, după cum ştim din legile fizicii sau cele ale aritmeticii, se anulează şi nu prea mai rămâne nimic. Sau aproape nimic. Cu ceva mai multe eforturi din partea producătorilor ar fi putut rezulta un simulator destul de bine realizat. Dar există câteva defecte majore care nu pot fi trecute cu vederea, asupra cărora vom reveni ceva mai târziu. Acum ne vom ocupa de aspectele pozitive ale jocului, ca să nu zică lumea că suntem băieţi răi.



Oare unde să o dau?

Good stuff...

Primul lucru (bun) care mi-a mângâiat plăcut ochii (fuseseră vreo două-trei mai puţin bune până atunci), a fost mişcarea naturală a jucătorilor pe teren. Acea uşoară rigiditate pe care o puteam observa la alte producţii a dispărut. În special


La reluare se poate observa off-side-ul.

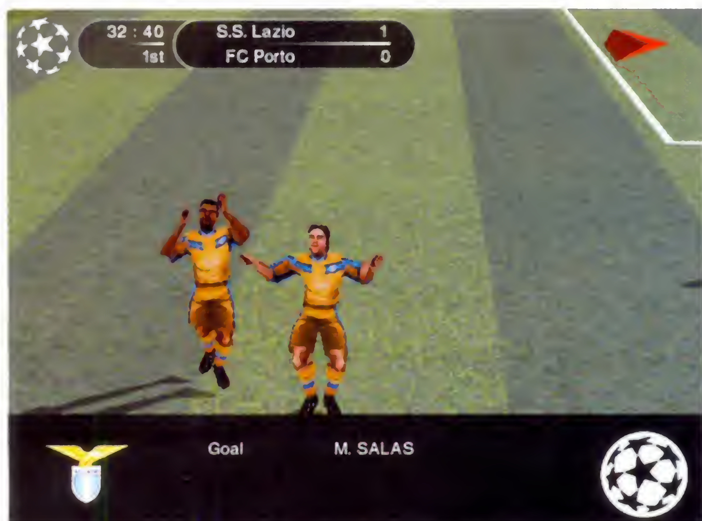
automat de calculator până-n momentul intervenţiei noastre.

UEFA Champions League: Season 1999/2000 ne oferă şi posibilitatea de a disputa toate finalele din istoria Ligii Campionilor şi a fostei Cupe a Campionilor. Am fost plăcut să văd numele echipei Steaua trecut în cartea de onoare a acestei com-


De mânuţe, câte doi!

petiţii. Imediat am sărit să rejoc marea finală din 1986, în care jucători precum Duckadam sau Lăcătuş au făcut cunoscut numele ţării noastre întregii lumi. Din păcate, nu ni se permite să jucăm decât reprizele de prelungiri, dar m-am mulţumit şi cu ele.

Am mai fost impresionat de comentariile din joc. Cu toate că am jucat o întreagă ediţie de Champions League, plus alte meciuri, nu prea am avut ocazia de a auzi de două ori aceeaşi replică. Mai mult, comentariile sunt întotdeauna legate de fază. Sin-









gurul lucru care poate fi reproşat este că, uneori, comentatorii rămâneau în urmă, astfel că la vreo zece secunde de la înscrierea golului începeau şi ei să ţipe. Dar aşa ceva s-a putut observa şi în realitate, şi cred că putem trece cu vederea peste. Dar ne vom opri cu ea asupra unor lucruri mult mai deranjante.

... and unfortunately a lot of bad stuff

Din primul moment, am fost lovit drept în moalele capului de calitatea filmelor de introducere şi a celor intermediare. Nu ştiu ce format erau, dar arătau îngrozitor. Nu-i nimic, sunt doar filmele! Jocul contează!



Steaua în plină glorie.

Da' dar jocul m-a şocat şi mai tare. Incompatibilitatea cu anumite plăci grafice este o certitudine. Jucătorii se „îmbogăţesc" cu nişte sfori pe la mâini şi picioare, semănând cu nişte marionete. Parcă ar fi căzut în gumă de mestecat. Pe unele sisteme, în schimb, arată chiar bine, astfel că aspectul grafic depinde în foarte mare măsură de placa video a fiecăruia.

Alte aspecte negative, cum ar fi dimensiunile mult prea mari ale mingii în comparaţie cu jucătorii, frecvenţa ridicată cu care arbitrul fluieră orice intervenţie asupra adversarului, faptul că jucătorii care au primit cartonaş roşu apar şi în meciul următor sau inexistenţa accidentărilor, deşi sunt menţionate în meniul jocului, îngreunează şi mai mult talerul cu minusuri al balanţei cu care am analizat jocul.

Cel mai greu însă trage modul de control, extrem de greoi, care cuprinde un singur dribling şi atât. Ceea ce face şi mai greu de obţinut un meci cursiv, este imposibilitatea de a schimba jucătorul selectat. Acesta va fi întotdeauna cel care se află mai aproape de minge. Astfel că, dacă mingea se află în mişcare şi trece pe lângă mai mulţi jucători ai aceleiaşi echipe, aceştia se vor selecta şi deselecta automat, fiind aproape imposibil de realizat o intercepţie.

Concluzia despre *UEFA Champions League: Season 1999/2000* o voi rosti cu voce leşinată, şi sună cam aşa: „Merge! Dar scârţâie destul de tare!" Sper ca cei de la **EA Sports** să găsească repede o vaselină, şi să o aplice pe un *FIFA 2001* cu care să ne rupă gurile.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator fotbal
Producător:	Silicon Dreams
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D: Da.	**Multiplayer:** Da.

NOTA LEVEL REVIEW 76

Grafică: 14/20	**Feeling: 14/20**
Sunet: 14/15	**Multiplayer: 03/05**
Gameplay: 26/30	**Impresie: 05/10**

Dark Reign 2



Peste cinci secole, Pământul va fi ajuns la ultimul capitol al existenței sale. Lupta nu se va mai da pentru dominație, ci pentru salvare.

Dark Reign 2 este unul din cele mai așteptate RTS-uri ale anului. Luni întregi am putut admira pe CD-ul LEVEL sau pe Internet imagini din ceea ce părea a fi unul dintre cele mai bine realizate jocuri. O întreagă comunitate de gameri a așteptat cu sufletul la cavitatea bucală lansarea unui titlu care, deși are limitări din cele mai serioase și originalitatea lasă mult de dorit, promite destul de mult. Oare poate *Dark Reign 2* să fie mai mult decât un *Starcraft 3D* sau nu e nici măcar atât?

Povestory

JDA și Sprawlers sunt cele două „rase" prezente în joc. Primii (Jovian Detention Authority) sunt echivalentul poliției militare și au rolul de a menține liniștea în domuri (emisfere gigantice în care trăiesc milioane de oameni, protejați de mediul ostil). De fapt, JDA este o forță a terorii, subminată în permanență de Sprawlers, facțiune revoltată împotriva sistemului totalitar menținut de JDA. Războiul dintre cele două formațiuni durează de generații, dar acum se apropie de sfârșit, în același timp cu Pământul. Soluția se află, aparent, în interiorul unor temple ce țin de religia întemeiată de Alpheus Togra, un fel de papă care, înainte de a pleca pe cea lume, le-a închis și a lăsat și paznici în urmă (călugări sinucigași, explozivi). Restul poveștii ține de modul în care se desfășoară jocul. Misiunile, fie tipice (tactico-strategice) sau de comando (exclusiv strategice) sunt așezate în linie și nu există posibilitatea de a alege o altă cale spre finalul jocului decât cea oferită de producători. În acest condiții, DR2 este un RTS clasic. Ceea ce diferă este modul în care acest gen este abordat de către cei de la **Pandemic Studios.** Primul lucru demn de menționat este acela că, deși este complet 3D, *Dark Reign 2* nu este ciudat, cum se întâmplă cu multe alte titluri de acest gen. Interfața este foarte bine gândită, așa că nu mai rămâne decât să înveți să te folosești de mediul tridimensional. De fapt, toată această idee a RTS-urilor 3D nu are la bază un motiv practic, ci mai mult unul estetic, pentru că tuturor li se pare foarte interesantă ideea de a vedea lupta de la sol. Într-adevăr, senzația de „acolo" este foarte puternică, mai ales când se întâmplă să lansezi o ofensivă și să privești cum trec pe deasupra unitățile aeriene, în timp ce, de jur împrejur, infanteria și tancurile fac să se cutremure pământul. Revenind la poveste, tot ce vă pot spune este că templele lui Togra sunt în cele din urmă sparte (fie voit, fie de cutremure), iar minunile tehnologice pe care le ascund ies la iveală. (Este vorba de trei piese care alcătuiesc un mecanism impresionant și care va rezolva problemele cu care se confruntă rasa umană, pusă față în față cu pericolul dispariției).

Toate-s vechi și nouă toate

Sau nimic nu-i nou sub soare. Aș putea spune că *Dark Reign 2* este un fel de *Red Alert* în straie de sărbătoare. Cu alte cuvinte, ceea ce diferă fundamental este grafica. În rest, se aplică aceeași strategie și aceeași tactică, fără nici un fel de schimbare: se construiește baza, apărarea statică, se mai fac una-două baze pentru resurse și apoi se trece la producția în masă. Singura problemă care se ivește pe parcursul jocului este dificultatea de a învinge un inamic bine dotat material și intelectual (fapt demonstrat de câteva bătălii în multiplayer duse din greu cu Dr. Pepper, căruia îi mulțu-



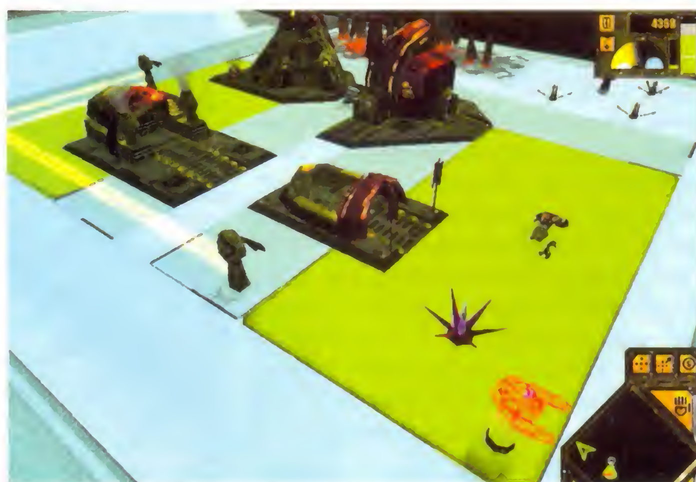
Lupta văzută din aer...



...și de pe sol.



Băieții zburători și tehnicraftul de aur.



Către cele mai înalte culmi ale constructivismului.

mesc pe această cale pentru sprijinul acordat în realizarea acestui magnific articol), dar lucrul acesta nu ar trebui decât să bucure. AI-ul este însă partea slabă a jocului. Pe nivelul normal de dificultate, cel puțin în primele misiuni, când diversitatea unităților ce pot fi produse este foarte restrânsă, computerul nu știe decât să atace cu doar unul, cel mult doi infanteriști și, din când în când, cu o unitate blindată. De exemplu, la un moment dat am construit o linie de apărare formată din trei sentinel gun-uri, capabile să oprească orice tentativă a infanteriștilor de a ataca baza. Se pare însă că AI-ul nu și-a dat seama de acest lucru și a continuat să trimită trupeți solitari tot timpul cât a durat misiunea. Din când în când trimitea și câte un Go-go (unitate solsol și sol-aer a Sprawlers-ilor), dar în rest a rămas la cel mai primitiv nivel tactic pe care l-am văzut vreodată. Cu alte cuvinte, a cheltuit mii de... resurse pe sinucideri.

Unitățile din *Dark Reign 2* sunt tipice RTS-urilor, dar pentru a le construi trebuie mai întâi puse temeliile unei baze solide. Cu ajutorul unor drone de genul celor din *Starcraft*, denumite, simplu, Construction Rigs, se începe cu tipicul Command Centre (care poate fi upgrade-at două nivele), se construiesc câteva Solar Array-uri (centrale energetice) și o rafinărie, după care se trece la ridicarea clădirilor producătoare de infanteriști (Precinct - JDA/Barracks - Sprawlers) și unități blindate (Motorpool - JDA/Garage - Sprawlers). Turelele defensive nu lipsesc nici ele: Sentinel Gun, Defence Tower și Lightning Tower (JDA) și Gun Post, Ravager Turret și Sky Sweeper (Sprawlers). Lista clădirilor nu se oprește aici: JDA poate construi Telepad-uri care pot transporta câte șase unități de infanterie în orice punct vizibil al hărții; Sky Fortress Facility, care produce, foarte încet, nave enorme, foarte puternice dar și foarte vulnerabile. Sprawlers au la dispoziție Juggernaut Factory, care produce... Juggernaut-uri (o super-armă furată de la JDA – un tanc ce se târâie, literalmente, prin peisaj, dar care, o dată ajuns în apropierea țintei, distruge tot „in no time", vorba englezului).

Dacă numărul clădirilor este impresionant, nici acela al unităților nu se lasă mai prejos. Pe lângă infanteriști, tancuri, bombardiere și fightere, JDA și Sprawlers mai au și câteva surprize pentru gamerul însetat de noutăți. Atât Autoritatea Joviană de Detenție cât și Delăsătorii pot construi, primii un Radome, ceilalți un Shrine, clădiri care pun la dispoziția jucătorului arme deosebit de puternice care pot fi lansate asupra oricărui punct al hărții (ceva de genul parașutiștilor din *Red Alert* sau al bombei nucleare din *Starcraft*). Sprawlers au la dispoziție așa-zise Mojo-uri, care pot fi invocate la Shrine și care fie orbesc inamicul, fie transformă infanteriștii proprii în luptători feroce, fie produc un gigant care atacă inamicul cu o forță extraordinară. JDA nu stă nici ea mai prost și poate aduce în luptă, prin Radome, Air Strikes (lovituri aeriene), al căror efect poate fi depunerea unui câmp de mine, lansarea unei bombe care distruge circuitele tuturor vehiculelor dintr-o anumită zonă sau a unei Concussion Bomb, care pulverizează totul pe o rază foarte mare.

O altă armă formidabilă este spionul, accesibil ambelor facțiuni. Acesta, numit Shadowhand (JDA) sau Infiltrator (Sprawlers), poate pătrunde în mai multe clădiri ale inamicului, cu efecte cel puțin interesante. Dacă se infiltrează în Command Centre, posesorul spionului poate observa absolut toate mișcările inamicului. Dacă se infiltrează în rafinărie, o parte din resurse iau calea inamicului. În fine, dacă spionul pătrunde într-un Power Plant, inamicul se trezește că îi pâlpâie toate becurile, pentru că centrala cu pricina a început să doneze energie de partea cealaltă a baricadei.

Pentru ca toată această mașinărie de război să funcționeze, este nevoie de eterna



La mare grafică, mare procesor!



Generatorul și cei opt pitici.

„sursă de resurse". În *Dark Reign 2* aceasta nu se numeşte vespene gas, wood, gold, stone sau tiberium, ci taelon şi seamănă teribil cu cristalele din *Starcraft*, cu deosebirea că are o culoare rubinie. Taelon-ul este adunat de collectors şi hover collectors şi este transportat în rafinării, unde ia formă de resursă utilizabilă. În orice RTS de până acum, cel care deţine mai multe resurse este şi cel care îşi permite să lupte mai degajat, conştient că oricând poate înlocui unităţile căzute la datorie. În *Dark Reign 2* însă lucrurile nu stau tot timpul aşa. Cel care poate controla perfect jocul este şi cel care câştigă.



Concepte avansate

Desigur, resursele sunt importante, dar nu suficiente. Un grup mic de unităţi aruncate în luptă după un plan bine pus la punct sau o bombă plasată cu cap poate face praf eforturile titanice de a aduna resurse şi de a construi unităţi peste unităţi. În plus, există şi avantajul oferit de teren: treizeci de unităţi care urcă au toate şansele să fie măcelărite până să ajungă în vârful unui deal de cinci inamici bine aşezaţi. Turelele sunt extrem de puternice şi pot distruge un număr mare de inamici într-un timp foarte scurt. Singurul mod prin care se poate atinge succesul deplin în *Dark Reign 2* este o bună cunoaştere a tuturor unităţilor din joc şi o stăpânire perfectă a interfeţei. Într-un spaţiu foarte mic, în partea de jos a ecranului, sunt condensate toate opţiunile necesare jucătorului grijuliu: harta, meniul de ordine, managerul construcţiilor şi al grupelor de unităţi şi meniul de opţiuni (video, audio, gameplay, save/load). Unul din cele mai importante este meniul de ordine, prin care se poate seta comportamentul unităţilor (cum se întâmpla şi în primul *Dark Reign*). Există 5 tipuri de comportament pentru fiecare unitate: Scout (nu atacă; se retrage când este atacată); Defender (stă locului; atacă doar dacă inamicul intră în raza de acţiune; foloseşte smart target selection (STS), ceea ce înseamnă că întotdeauna atacă întâi unităţile pe care le poate distruge mai uşor); Skirmisher (atacă; se retrage când este atacată); Warrior (foloseşte STS; urmăreşte inamicul până când acesta iese din raza iniţială de acţiune, după care se întoarce în punctul de unde a plecat); în fine, Terminator (atacă şi urmăreşte inamicul până când îl distruge sau este distrusă).


Schwarzenegger în iad.

Interfaţa nu se limitează însă doar la meniuri, ci implică şi controlul asupra punctului din care este privită acţiunea. Dacă în *Starcraft*, de exemplu, perspectiva era izometrică, în *Dark Reign 2* perspectiva este cea pe care o doreşte jucătorul. Vrei să ai o viziune asupra întregului câmp de luptă? Nici o problemă. Apeşi F6 şi vezi totul de undeva de sus, dintre nori. Vrei în schimb să trăieşti clipe dramatice alături de soldaţi pe câmpul de luptă? Apeşi F1 şi exploziile îţi vor colora ecranul la persoana I. Astfel, idealul multor RTS-işti a devenit realitate. Este absolut superb să poţi privi de la mică distanţă detaliile (cam poligonale, ce-i drept) fiecărei unităţi în parte. Şi, credeţi-mă, aveţi ce vedea: în joc sunt peste 40 de unităţi (terestre, aeriene şi maritime), peste 30 de clădiri şi zeci de tipuri de teren (oraşe în ruine, munţi înzăpeziţi, deşerturi, lacuri, ţărmuri hawaii-ene). Întreaga acţiune a jocului are loc într-un decor magnific, pe un fond de alternanţă zi-noapte, reprezentată destul de bine şi sesizabilă în special în modificarea cromaticii cerului şi a apei). La nivel practic nu se simte însă nici o deosebire.


Lipseşte condamnatul...

În mod logic, la căderea serii, solar array-urile ar trebui să nu mai genereze deloc energie, dar acest lucru ar fi făcut jocul imposibil şi este scuzabil.

Strâns legat de aspectul grafic este comportamentul jocului în funcţie de sistemul pe care este rulat. *Dark Reign 2* este semipretenţios, adică nu are nevoie de cine ştie ce tehnologie de ultimă oră pentru a rula, dar pentru a fi jucat cu adevărat este nevoie de foarte mulţi cai-putere. Pe un Pentium II la 233 MHz cu 64 MB Ram se mişcă onorabil doar cu detaliile setate la nivel mediu, ceea ce spune destul de mult despre necesităţile „umile" ale jocului. Cu toate acestea, *Dark Reign 2* este jucabil şi poate da satisfacţii. Un multiplayer pe una din zecile de hărţi puse la dispoziţie poate oferi satisfacţii de proporţii *Starcraft*-istice. De fapt, întregul *Dark Reign 2* este îngrijorător de apropiat de *Starcraft* sau, în general, de orice RTS clasic şi riscă să îşi piardă complet originalitatea. Dar, pentru că are un gameplay de excepţie, o grafică pe măsură şi un feeling aparte, consider că *Dark Reign 2* este un joc ce merită să fie încercat şi chiar terminat.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Pandemic Studios
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, Voodoo 2 / GeForce.
Multiplayer:	Da.

NOTA LEVEL REVIEW 90

Grafică:	**19/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**14/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**26/30**	**Impresie:**	**09/10**

GRANDPRIX 3



Întotdeauna este loc de mai bine... şi cei de la Microprose au luat în seamă acest lucru!!!

Iată că a sosit din nou momentul să ne abatem atenţia asupra unui sport, îndrăgit de milioane de oameni, care poartă numele de Formula 1. Bănuieşte oare cineva despre ce vreau să vă vorbesc în continuare. Poate că da, având în vedere că aţi citit titlul acestui articol... Oricum, cert este



1, 2, 3...GO GO GO!!!

faptul că vom discuta despre un simulator de Formula 1 pe care eu unul îl aştept de ceva timp şi care, după părerea mea, nu mai are nevoie de nici o prezentare. Un simulator de Formula 1 numit *Grand Prix 3*, care cu siguranţă va deveni în scurt timp numărul 1 în această categorie de jocuri, atât de dragă mie şi celorlalţi iubitori de viteze „supersonice". Părerea mea, toţi cei care reuşesc să participe la o competiţie de acest gen sunt adevăraţi campioni care merită toată cinstea şi lauda. Nouă nu ne rămâne decât să îi urmărim din umbră, să le admirăm măiestria cu care strunesc sutele de cai putere şi, dacă se poate, să învăţăm câte ceva de la ei.

Primul meu contact cu un joc din seria *Grand Prix* a avut loc cu multă vreme în urmă, în timpul unei vizite la bunul meu prieten Dr. Pepper. Este vorba, bineînţeles, de *Grand Prix 2*. De notat faptul că am cam luat-o pe coajă la acel moment şi asta din cauza faptului că nu eram prea îndemânatic cu volanul. Dar este vorba despre o perioadă „neagră" din viaţa mea, de care nu vreau să îmi amintesc. Astfel că, se poate spune că primul meu contact cu pistele virtuale de Formula 1 nu a fost unul foarte reuşit, în mare parte din cauza lipsei de experienţă. Tot ce am avut de spus la acea vreme a fost un... hmmm lung şi disperat.

Din fericire, după câtva timp, am reuşit să achiziţionez un calculator nici prea prea nici foarte foarte, dar care mi-a oferit posibilitatea de a mă antrena şi de a căpăta ceva experienţă într-ale şofatului. După un timp, acel hmmm lung şi disperat s-a transformat ca prin minune într-un zâmbet care continua să crească în intensitate de la o cursă la alta. Astfel că, din acel moment am ştiut că am fost infectat cu un virus extrem de puternic pentru care nici până la această oră nu s-a găsit un antidot. Sufletul meu de gamer (sau mai bine spus sufletul meu de împătimit al simulatoarelor auto) era bolnav şi eu nu puteam face nimic ca să îl vindec.

Dar, iată, că după mult timp, când orice urmă de speranţă dispăruse, am aflat că





Calmul dinainte de furtună...



Nimic nou sub soare.

există cineva care a reuşit să creeze un ser sau mai bine spus un vaccin care poate să vindece această boală a vitezei. Trebuia neapărat să pun mâna pe acest vaccin numit *Grand Prix 3*! Era ultima mea şansă!

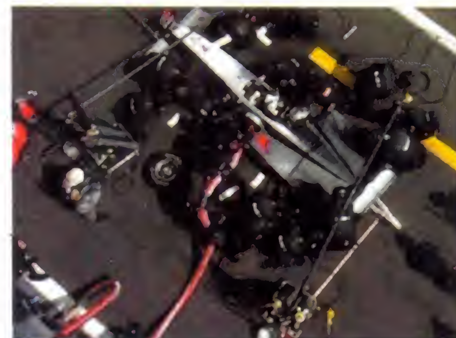
După lungi căutări... și așteptări

Producătorii de la **Microprose** s-au gândit să realizeze un simulator care să fie accesibil unei categorii cât mai largă de



Cei doi maeştri de la Ferrari!

gameri. Astfel că, în ciuda faptului că avem de-a face cu un simulator Formula 1 pe cât se poate de adevărat, *Grand Prix 3* poate fi jucat ca un arcade de acei gameri care nu se pot lăuda că sunt aşi ai volanului. Bineînțeles că doar aşa cei care nu se descurcă prea bine cu mânuitul volanului vor reuşi să termine cel puţin un tur de pistă fără a întâmpina prea multe dificultăţi şi fără a



Băieții la lucru!

distruge monopostul. Şi asta pentru că în acest caz nu avem nevoie decât de accelerație şi tastele pentru direcţie. Restul... decurge de la sine! Din păcate, există şi câteva elemente la care, după părerea mea, se putea lucra ceva mai mult. Unele lucruri, cum ar fi reclamele de ţigări, au fost omise voluntar sau involuntar (sau poate datorită cenzurii) din joc, fapt pentru care monoposturile nu au un aspect foarte apropiat de realitate. Dar să zicem că peste acest lucru se poate trece cu vederea. Şi... totuşi!!! De asemenea, am fost decepționat de reluări care, drept să spun, nu au fost îmbunătăţite de loc. Nici măcar nu avem posibilitatea de a revedea cursa sau măcar startul, una dintre cele mai importante părţi ale unei curse de Formula 1.



Dă-te că mă grăbesc...

La fel ca şi la alte simulatoare de acest gen vor exista mai multe modalităţi de a ne „plimba" cu bolidul de Formula 1. Astfel că, vom avea ture de încălzire în care ne vom putea testa maşina şi vom putea învăța cât mai bine traseele, o singură cursă (Single Race) în care putem încerca tot ce am învăţat în turele de încălzire, un Grand Prix pe care îl vom putea alege şi, bineînțeles, campionatul – Championship – care ne va oferi posibilitatea de a participa la un întreg sezon de Formula 1. Aaaa... mai este şi Multiplayer, dar cred că ştiţi ce aveţi de făcut în acest caz. Am fost plăcut impresionat de comportamentul maşinilor care este cât se poate de real. Acestea „simt" orice denivelare şi reacţionează diferit în funcţie de suprafaţa pe care rulează (asfalt, apă, iarbă sau nisip). Comportamentul pe ploaie al maşinilor este excelent simulat, iar condiţiile meteo care se schimbă pe parcursul jocului adaugă o doză mare de imprevizibil. În plus, previziunile meteo nu sunt întotdeauna cele corecte, la fel ca în realitate, ceea ce mi se pare un lucru foarte bun.

Realitatea... prioritatea principală

Cei de la **Microprose** au reuşit să realizeze un A.I. destul de performant. Astfel că, adversarii noştri îşi apără poziţia din cursă cu un stoicism demn de invidiat. Am mai observat la aceştia că nu urmăresc întotdeauna linia ideală şi că atunci când sunt presaţi din spate vor încerca să îi ia fața urmăritorului, tăind curbele. Atunci când este vorba despre o întrecere între două monoposturi controlate de calculator se mai poate observa neputinţa unora de a depăşi adversarul.

Ferrari

Piloţi: Michael Schumacher
Rubens Barrichello
Preşedinte: Jean Todt
Primul Grand Prix: Monaco 1950
Sediu: Modena, Italia
Motor: Ferrari V 10
Curse câştigate: 125

Poziţia ocupată la ultimele cinci Campionate Mondiale:

1995 - locul 3
1996 - locul 2
1997 - locul 2
1998 - locul 2
1999 - locul 1

Site oficial: www.ferrari.it



Cred că Schumi a terminat cursa.

Poate că ar trebui să vă spun câte ceva despre grafică și sunet. Ei bine, să știți că la acest capitol *Grand Prix 3* stă destul de bine. Monoposturile la fel ca și traseele sunt deosebit de bine realizate. Eu am jucat GP3 pe un Pentium II 350 MHz cu o placă video Voodoo Banshee la o rezoluție de 1024x768 (16 bit), și am fost plăcut surprins de calitatea imaginii și de fluența cu care se mișca jocul. Așa că mi-am permis să merg până la o adâncime de 32 bit unde jocul s-a comportat la fel de bine. În ceea ce privește sunetele, nu am decât cuvinte de laudă pentru cei de la **Microprose**. Și asta pentru că jucând *Grand Prix 3* avem parte de o adevărată „simfonie" în patru timpi, respectiv 8 sau 12 cilindri, completată de sunetul „suav" produs de cauciucuri pe asfalt atunci când mașina intră în derapaj, „controlat" bine-


Un' te duci tu...dorule!

înțeles. Ca și în realitate, înainte de a intra la pit-uri, trebuie să îi anunțăm pe cei din asistența noastră, și putem face acest lucru prin apăsarea tastei Enter cu un tur înainte te a efectua această manevră. Odată ajunși la pit-uri, nu trebuie să facem altceva decât să așteptăm cuminți până ce mecanicii noștri vor schimba cauciucurile și vor alimenta cu benzină. La fel ca și în realitate, în această zonă viteza cu care vom putea rula va fi limitată. Așa că degeaba vom încerca să accelerăm, pentru că monopostul nostru nu va rula mai repede de 50 km/h.

Având în vedere că avem de-a face cu un simulator de Formula 1, se cuvine o întrebare: Există vreo diferență între mașini?

Benetton Playlife

Piloți: A. Wurz
G. Fisichella
Președinte: Rocco Benetton
Primul Grand Prix: Italiy 1981
Sediu: Enstone, Anglia
Motor: Supertec
Curse câștigate: 27

Poziția ocupată la ultimele cinci Campionate Mondiale:

1995 - locul 1
1996 - locul 3
1997 - locul 3
1998 - locul 5
1999 - locul 6

Site oficial: www.benettonf1.com

McLaren Mercedes

Piloți: Mika Hakkinen
David Coulthard
Președinte: Ron Dennis
Primul Grand Prix: Monaco 1996
Sediu: Woking, Anglia
Motor: Mercedes V 10
Curse câștigate: 123

Poziția ocupată la ultimele cinci Campionate Mondiale:

1995 - locul 4
1996 - locul 4
1997 - locul 4
1998 - locul 1
1999 - locul 2

Site oficial: www.mclaren.co.uk


Noroc cu parapetul, că altfel cădeam în apă.




După ei, oştenii mei!

BMW Williams

Piloţi: R. Schumacher
J. Button
Preşedinte: Frank Williams
Primul Grand Prix: Argentina 1975
Sediu: Grove, Anglia
Motor: BMW V10
Curse câştigate: 103

Poziţia ocupată la ultimele cinci Campionate Mondiale:

1995 - locul 2
1996 - locul 1
1997 - locul 1
1998 - locul 3
1999 - locul 5

Site oficial: www.williamsdb.com

Teoretic, da. Practic, această diferenţă nu se face prea tare simţită, în sensul că am reuşit de mai multe ori să îi depăşesc pe cei de la Ferrari sau McLaren cu o maşină Minardi. Ce spuneţi de asta? În cazul în care vom conduce foarte bine, vom avea plăcerea sau neplăcerea de a ne întâlni cu piloţi întârziaţi care nu ne vor face probleme atunci când vom încerca să îi depăşim. Asta nu înseamnă că se vor da cuminţi la o parte în momentul în care ne vor vedea în coada lor. Pur şi simplu îşi vor vedea de drum fără a fi afectaţi de prezenţa noastră. Dacă se întâmplă cumva să aibă loc vreo ciocnire sau vreun carambol, comisarii de traseu ne vor semnaliza acest lucru prin fluturarea steagului galben moment în care va trebui să încetinim pentru a nu ne accidenta şi noi monopostul.

Show must go on!!!

Din păcate, informaţiile pe care le vom primi în timpul cursei nu vor fi verbale. Acestea vor fi afişate pe display-ul volanului, fapt pentru care ne va fi foarte greu să le urmărim, pentru că asta ar însemna ca în acel moment să nu mai fim atenţi la cursă. Şi... orice greşeală costă, trust me! Părerea mea este că se impunea introducerea unei legături radio cu standurile (la fel ca în F1 2000) pentru că astfel ne era mult mai uşor să aflăm informaţiile necesare despre cursă.

Bineînţeles că înainte de a intra în Marele Circ va trebui să facem o mulţime de setări care să ne uşureze, mai mult sau mai puţin, drumul către victorie. Toate acestea le vom regăsi în meniul jocului şi cuprind în special setări legate de dificultatea jocului, de stabilirea tastelor, de modelarea graficii jocului sau de reglajele auditive. Abia după aceea vom putea trece mai departe, mai precis la alegerea pilotului şi a echipei cu care dorim să concurăm.



Schumi privindu-şi iahtul!

După ce vom alege echipa pentru care dorim să alergăm şi evident, pilotul cu care dorim să concurăm vom putea să intrăm la garaje pentru ne băga puţin năsucul pe la motor şi pentru a aduce câteva ajustări tehnice bolidului. În acest loc, adică la garaj, vom putea modifica, de exemplu, cutia de viteze a maşinii (Gear Ratio – putând opta astfel pentru o cutie lungă sau scurtă, dată de timpii pentru fiecare treaptă de viteză), vom putea umbla la presiunea din cauciucuri, la distribuţia greutăţii faţă-spate sau la repartizarea forţei de frânare pe cele două punţi, la aerodinamica maşinii prin modificarea unghiului de poziţionare a aripilor din faţă şi spate şi la suspensii.



Poză de album.

Înainte de a începe cursa va trebui să ne stabilim o strategie de joc, care să implice numărul de opriri, tipul de pneuri sau cu câtă benzină în rezervor să plecăm la start. După toate aceste setări şi pregătiri nu ne mai rămâne altceva de făcut decât să ne avântăm cu „piepturile dezgolite" în cursă şi să demonstrăm că noi suntem cei mai buni dintre cei mai buni. Capul sus şi... conduceţi bine!

WildSnake

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator auto
Producător:	Microprose
Distribuitor:	Hasbro Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375	Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:	P II 350 MHz, 128 MB
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Da.

NOTA LEVEL REVIEW 91

Grafică: 17/20	Feeling: 18/20
Sunet: 14/15	Multiplayer: 05/05
Gameplay: 28/30	Impresie: 09/10

BlackOps: Vietnam



Cea mai teribilă experiență militară postbelică, acum la dispoziția gamerilor.

Deși producătorii de jocuri au darul de a specula orice eveniment istoric, conflictul din Vietnam a scăpat multă vreme din atenția acestora. Dar cum orice minune ține doar trei zile, iată că în atenția noastră se află un titlu numit *BlackOps: Vietnam*, care este inspirat din acele evenimente ce au zguduit lumea. Mai


Războiul nu iartă nimic.

mult decât atât, jocul nostru face parte din categoria first-person shooter-elor, lucru care nu poate decât să ne bucure. Chiar dacă nu poate concura cu titlurile


Pericolul te paşte la orice pas.

consacrate ale acestei categorii (*Deus Ex, Soldier of Fortune, Half-Life*), producția celor de la **Valusoft** beneficiază de un atu care în ochii multor gameri cântărește extrem de mult. Este vorba despre un storyline realist, lipsit de orice urmă de SF.

Evadatul

Într-una dintre închisorile-lagăr aparținând armatei vietnameze, se află și o mână de prizonieri americani. În urma unui atac al forțelor aeriene americane, în acest lagăr au loc o serie de explozii, după care unul dintre acești prizonieri reușește să evadeze. În pielea lui, cum era de așteptat, este pus gamerul.

Înarmat pentru început doar cu un cuțit, ești obligat să-ți croiești drum printre soldații vietnamezi supărați nevoie mare pe orice yankeu. Noroc că, după ce este răpus primul dintre aceștia, vei putea să îi iei arma, deoarece numai cu un cuțit... nu se face primăvară. Și uite așa, după ce faci curat în închisoarea respectivă, pornești prin junglele vietnameze, singur-singurel. Exact ca în filmele pe care le urmăream cu mult interes când eram mic.

Vei întâlni în calea ta tabere ale armatei, posturi de supraveghere în care doi-trei lunetiști fac curat, tranșee, sate părăsite. În toate acestea vei întâlni inamici care trebuie eliminați. Bine că, în acest scop, te vei putea ajuta de arme din ce în ce mai puternice. Vei trece de la AK-ul fabricat în Rusia cu care luptă inamicii tăi, la aruncătorul de grenade sau la pușca cu lunetă, cu care ai ocazia să execuți lovituri de finețe. Dar oricât de mare ar fi finețea loviturii, în momentul în care nimerești adversarul în cap, acesta sare ca și când ar fi fost lovit de un autobuz.



Acesta este unul dintre lipsurile aspectului grafic, căruia i se adaugă o oarecare colțurozitate a formelor de relief și a copacilor, precum și mișcările destul de bățoase ale personajelor. De cealaltă parte se află ușurința cu care engine-ul tratează spațiile mari, deschise sunetele care întregesc spectaculos suspansul caracteristic unei astfel de incursiuni prin jungla Vietnamului.



Păcat că jocului nu i-a fost implementat și un suport pentru multiplayer, care l-ar fi ridicat mult în topul preferințelor gamerilor. Cu puțin mai multă dăruință, cei de la **Valusoft** ar fi putut da lovitura cu *BlackOps: Vietnam*. Așa ne-am făcut doar cu un titlu de o calitate medie, care nu iese cu nimic în evidență.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	FPS
Producător:	Valusoft
Distribuitor:	Rise Software
Sistem recomandat:	Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Nu.

NOTA LEVEL REVIEW 79

Grafică: 14/20	Feeling: 18/20
Sunet: 12/15	Storyline: 05/05
Gameplay: 23/30	Impresie: 07/10

Sydney 2000



Jocul oficial al Jocurilor Olimpice din acest an (şi-am făcut şi-un joc de cuvinte)

Era normal ca într-o lume a jocurilor atât de agitată, în care încep să apară producţii din ce în ce mai surprinzătoare, un eveniment atât de important cum sunt Jocurile Olimpice de vară de la Sydney din acest an nu putea scăpa nespeculat de către producătorii aflaţi în căutare de subiecte. Şi uite aşa ne-am făcut noi cu „jocul oficial" al... Jocurilor Olimpice. Exact aşa sună şi în engleză: „the official game of the Olympic Games". Să zicem că vom închide ochii la acest mic inconvenient şi vom adopta formularea de „jocul oficial al Olimpicelor" ca să scăpăm de repetiţii. Dar problema cea mare este că titlul respectiv, operă a echipei de la **Atention To Detail Ltd.** nu este, sau cel puţin, nu pare oficial deloc. Lipsesc cu desăvârşire numele atleţilor, care, trebuie să recunoaştem că dau o mare parte din „oficialitatea" unui joc, lipsesc numele unor ţări care au fost aproape permanent reprezentate de sportivi la Olimpiade (exemplul cel mai supărător este cel al ţării noastre). Păi ce, nu am fi meritat şi noi să-l avem la „suta de metri" pe Bogdan Ţăruş?

Keyboard killer

Cam asta este, foarte pe scurt, caracterizarea modului de control al jocului. Cu ajutorul a două taste realizăm forţă, pe care



o materializăm cu cea de-a treia tastă, action. Cu cât frecvenţa cu care vom apăsa cele două taste de power este mai mare, cu atât creşte puterea personajului cu care concurăm, putere pe care o vom observa tot timpul pe o mică bară indicatoare. Utilitatea acestei bare este una simplă. Ea ne va dovedi că nu prea se poate atinge un procent de 100%.

Chiar dacă suntem adevăraţi campioni ai vitezei cu care putem apăsa cele două



taste, în primele stadii ale jocului comportamentul personajului va fi limitat. Înscris direct în concurs, fără nici un fel de antrenament, personajul va alerga (în cazul în care este vorba despre probele care implică alergare) ca şi când ar fi legat de picioare. În schimb, dacă îl vom trece prin toate stadiile de antrenament, Speedy Gonzales este mic copil. Chiar dacă va pleca ultimul de la start, va trece pe lângă ceilalţi competitori ca rapidul de Bucureşti prin halta de la Aninoasa.

Ceea ce contează cel mai mult este că,



Atenţie la hernie!



Săru' mâna! Ce bronz uniform aveţi!

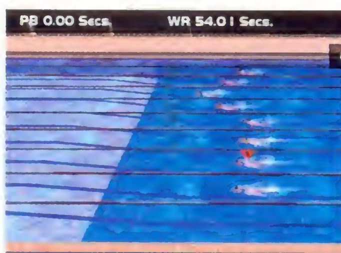
tocmai prin acest mod de câştigare a forţei, distracţia este asigurată. Ca şi o durere teribilă în degetele mâinii drepte. Reţeta succesului zic eu că a fost asigurată. Chiar dacă nu a ţinut prea mult (patru-cinci zile), redacţia LEVEL a vibrat din toate încheieturile. Şi cum altfel, decât în frunte cu dragul nostru Claude, a cărui făptură a tremurat mărunt-măruntel din cap până-n picioare, ca o piftie pe capota unei maşini... de spălat.

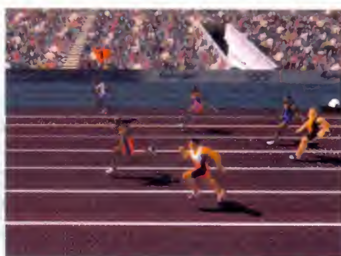
Drumul spre medalii

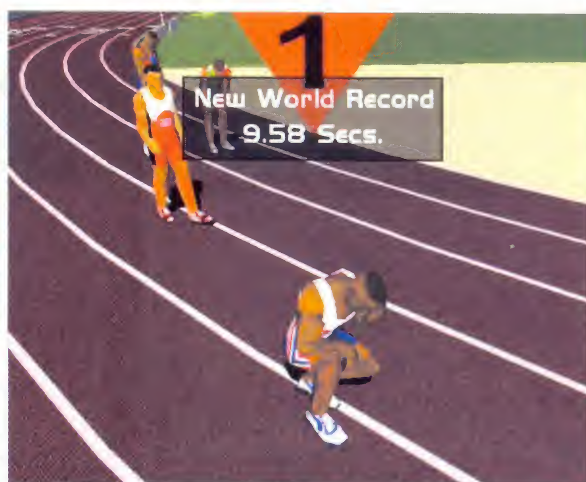
Sydney 2000 se constituie într-o înmănunchere de mai multe simulatoare sportive (100 de metri plat şi garduri, înot, caiac-canoe, haltere, triplu-salt, săritura în înălţime, aruncarea suliţei şi a ciocanului, ciclism, tir, sărituri de la platformă), care datorită modalităţii de control ieşite din comun, sunt destul de ciudate. Uşurinţa cu care vom înţelege modul de realizare a mişcărilor la unele sporturi, se va transforma într-o imposibilitate de realiza chiar şi cele mai simple mişcări la alte sporturi. Exemplul cel mai concludent este reprezentat de săriturile de pe platforma de 10 metri, la care doar poziţiile în care personajul meu străpungea suprafaţa apei mi-au dat fiori. Nici vorbă de vreo rotire, vreun şurub (ca să nu mai zic de şaibe sau piuliţe). În schimb, o grămadă de poziţii „bolovan" sau „buştean", la care juriul rămânea cu gura căscată şi acorda numai note de zero.

Oricum, au existat şi competiţii la care am reuşit o comportare meritorie. Totul a culminat cu proba de 100 de metri plat, la care am reuşit chiar să dobor recordul mondial. Însă până la Olimpiadă, drumul este lung.

Întâi trebuie să primim o invitaţie la un eveniment sportiv superior, pe care o vom obţine prin antrenamente şi calificări. Urmează campionatele, şi apoi perioada pre-olimpică. La toate aceste stadii avem anumite exerciţii de antrenament, pe care, realizându-le, vom aduna puncte de forţă fizică şi de moral. Pentru o cât mai bună comportare în probele pentru aurul olimpic, este indicat să avem toate aceste caracteristici fizice şi morale completate 100%.







Iată ocazia de a pătrunde în Cartea Recordurilor.





Participanţii

Cea mai mare realizare a producătorilor acestui titlu legată de aspectul grafic al jocului o reprezintă sportivii. Mişcările acestora – sincer – sunt extrem de naturale, au fost realizate cu ajutorul unor modele reale. Toţi cei care au contribuit la realizarea titlului ca modele au fost sportivi de performanţă în sporturile respective. Chiar dacă numele lor nu au avut nici o rezonanţă sonoră, totuşi ei şi-au făcut treaba cu conştiinciozitate, lucru care se va vedea şi pe parcursul jocului.



Chiar dacă atenţia maximă a fost acordată personajelor, nu au fost neglijate nici decorurile. Astfel stadioanele, deşi nu au nume, sunt extrem de realiste. Marile ecrane prezente întotdeauna la transmisiunile sportive de anvergură sunt prezente şi aici, ba chiar mai mult pe ele pot fi observate extrem de clar evenimentele sportive aflate în desfăşurare.

Sunetele întregesc atmosfera de competiţie care caracterizează asemenea evenimente. Gemete, ţipete, urlete de bucurie din partea sportivilor, ovaţii sau huiduieli din partea spectatorilor, un comentariu pe trei voci, care dă senzaţia de transmisiune televizată, precum şi o muzică uneori uşor enervantă sunt componentele unui sound complet şi de o calitate acceptabilă.

Un multiplayer care va face să vibreze reţelele locale cu tot cu cabluri pune moţ la toată această producţie care a reuşit să ne trezească nostalgia epocii „Spectrum" şi să ne impresioneze plăcut.

Dr. Pepper



Nu mă enervaţi că împuşc soarele!

DATE TEHNICE

Gen:	Sport Simulator
Producător:	Atention To Detail Ltd.
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium III 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D: Da.	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 76

Grafică:	17/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	02/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	07/10

Shogun: The Total War

„Războiul este de o importanță vitală pentru un stat; o problemă de viață și de moarte, drumul către supraviețuire sau către ruină. De aceea trebuie studiat în amănunțime."

Sun Tzu — Arta Războiului



Tocmai când părea că strategiile se îndreptau către un punct mort, când toate jocurile ce apăreau se prezentau cu aceleași concepte și idei prăfuite, **Electronic Arts** ne desfată, literalmente, cu o strategie în care se exploatează istoria Japoniei așa cum am văzut-o noi pe când eram mici în filme ca „Cei Șapte Samurai". *Shogun: The Total War* ne transpune în Japonia secolului XVI, perioadă cunoscută sub numele de Sengoku Jidai (Anii de război ai țării), perioadă în care cele mai puternic clanuri ale Japoniei s-au luptat pentru supremație. Shogunul tocmai a murit fără a avea urmași, iar cei mai puternici dintre Daimyo (un fel de boieri japonezi) nu s-au putut înțelege pe căi pașnice (clasic). Shogunatul întemeiat cu patru secole înainte de către Minamoto Yorimoto era pe cale să se prăbușească, însă până la urmă a supraviețuit. La sfârșitul conflictului au rămas „în picioare" trei Daimyo (Oda Nobunaga, Tokugawa Ieyasu și Toyotomi Hideyoshi), dintre care numai Tokugawa va ajunge Shogun al Japoniei. Acest curs al istoriei poate fi modificat chiar dacă cei șapte rivali școliți în „Arta Războiului" lui Sun Tzu au cu totul altă părere.

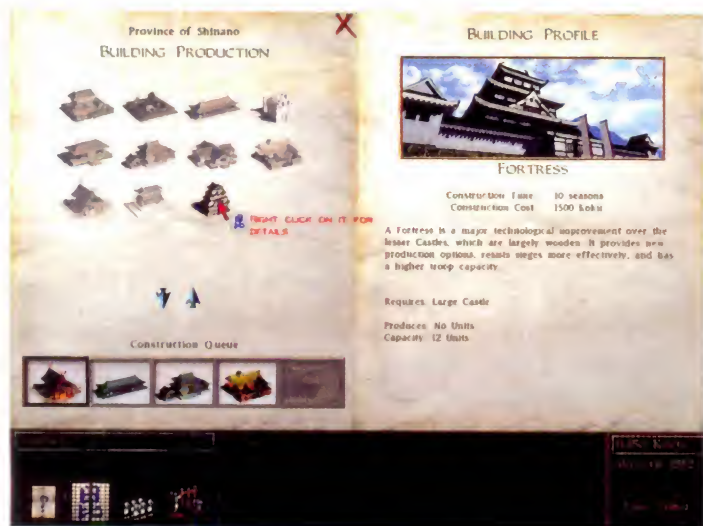
„Cel care este bine pregătit va fi victorios" (Sun Tzu — Arta Războiului)

O primă impresie a noastră este aceea că partea strategică a jocului este concepută ca o sumă de elemente strict necesare pentru a justifica și pune în mișcare componenta de bază a *Shogun Total War*, și anume cea tactică – lupta în aer liber, curat japonez.

În primul rând, există intenția de a crea un arbore, dacă nu tehnologic, cel puțin de clădiri ce trebuie construite pentru a



Minamoto Yoritomo - primul Shogun al Japoniei


Construcția citadelelor este mândria unui Shogun.


Ninja la vânătoare – păzea!

avea posibilitatea de a produce anumite unități militare, diplomatice sau de spionaj. Pentru construcția clădirilor sunt necesari bani, obținuți din exploatarea resurselor provinciilor. Dar întreținerea trupelor costă anual o anumită sumă, ce crește odată cu mărirea efectivelor militare. De aici, dat fiind că posibilitățile de exploatare intensivă a pământului, porturilor sau minelor, sunt reduse, chiar dramatic reduse dacă începi jocul cu un clan ce nu deține provincii bogate, rezultă deci că trebuie să ocupi alte provincii, de preferință bogate. Și, uite-așa, ajungi să execuți cercul vicios al multor jocuri strategice – lupta pentru resurse se desfășoară mai mult în plan cantitativ decât calitativ, și duce la o adâncire a necesităților cantitative.

Rezultă clar că ești net avantajat dacă începi jocul cu un clan ce deține provinciile din nord ale Japoniei. Clanul Uesugi are două provincii foarte bogate, Mutsu și Dewa, precum și o provincie de cea mai mare importanță strategică în joc, Shinano. Clanul Hojo este fericitul deținător al provinciilor Hitachi, Musashino și Kozuke. Veniturile provenite de la acestea permit întreținerea unei armate suficient de mari pentru a zdrobi orice alt clan, cu puțină inteligență tactică și strategică. Chiar pe nivelul Hard, cu clanul Uesugi sau cu Hojo este aproape floare la ureche să cucerești Japonia. Numai că, Japonia nu a fost a lor, și nici a urmașilor lor, ci a clanului Imagawa. Care este mult mai slab, ba chiar slab de tot, atât sub aspect militar cît și sub cel material. Deci, dacă în istoria Japoniei nu a învins cel mai bogat, ci cel mai deștept, mai îndrăzneț și mai diplomat, înseamnă că ai nevoie de încă ceva în *Shogun Total War*, care să echilibreze aspectul cantitativ cu cel calitativ.

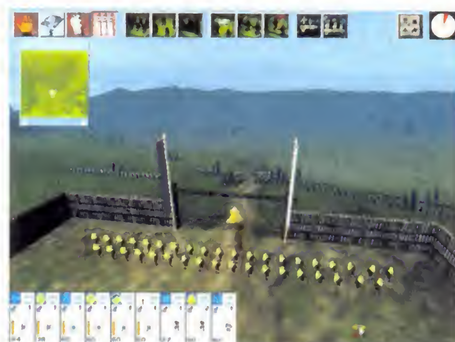
Ori, ceea ce nu îți oferă jocul este tocmai acele pârghii care să facă jocul mai credibil sub aspect istoric, și nu doar o formă de strategie cu dichis japonez de fațadă. Există însă o tentativă de a folosi elemente specifice Japoniei pentru a realiza echilibrul de care vorbeam mai sus. Folosirea ninja și a gheișelor pentru a asasina generali sau chiar șefi de clan ar trebui să aibă acest rol. Apoi, avantajele strategice cu care pornesc jocul clanurile ar intra în aceeași categorie. Dar, în multe cazuri, folosirea în exces a ninja precum și puterile aproape magice ale gheișelor scad mult din credibilitate și umbresc gameplay-ul. Iar avantajele strategice ale fiecărui clan nu se simt decât prea puțin, și, culmea, cel mai mult sunt efective tot pentru clanurile mai înstărite, ca Uesugi sau Takeda.

„Cel care știe când să lupte și când să se retragă va fi victorios." (Sun Tzu — Arta Războiului)

De aici trag concluzia că *Shogun Total War* este, sub aspect strategic, nu tocmai bine inspirat din realitatea istorică japoneză, elementele extrase din aceasta fiind folosite tot cantitativ, lipsit de naturalețe. Iar lipsa completă de eficiență a elementului diplomatic (și mă refer aici la sistemul de alianțe) face ca gameplay-ul să fie încă o dată afectat negativ.


Faza I – aranjarea trupelor.

Mai este un aspect sub care jocul nu mulțumește. La început, în primii 10-20 de ani, se duc cele mai crunte bătălii, în general cu efective reduse. Odată ce ai „liniștit" unul sau două clanuri vecine, este foarte ușor să învingi mai departe, de pe muntele de resurse pe care le strângi anual din provinciile proprii. Din acest motiv, este chiar posibil ca a doua jumătate a jocului să fie pur și simplu plictisitoare, și aici se reliefează cu prisosință rolul negativ al accentului pus de producători pe cantitate, pe acumularea resurselor. Cu certitudine, introducerea în joc a unor evenimente istorice reale, ce ar fi urmat să aibă importanță mare în desfășurarea strategică a clanurilor, ar fi adus un plus de dinamism și dificultate în joc. Așa, numai pe nivelul Expert simți că îți ajunge rău de tot cuțitul la os, dar nu pentru că ar fi AI-ul mai deștept. Nu, pur și simplu oponenții artificiali au un bonus de productivitate covârșitor. Nimic mai mult.


Faza II – marșul către inamic.

Există, totuși, o posibilitate de a varia scenariul expus mai sus. Cu un clan sărac din sud, precum Shimazu sau Mori, dacă dovedești multă prezență de spirit tactic și strategic, este posibil să faci față clanurilor mai bogate din nord. Ideea este de a cuceri rapid toate provinciile insulei Shikoku,


Râul era roșu de sânge...



Şi intinse erau câmpiile patriei...

după care debarci în insula Honshu, cucerind provincia Kawachi. Iar aici, ajutat de un râu cu un singur pod, te aperi cu înverşunare. Bineînţeles, clanurile controlate de AI vor încerca să te covârşească nu-



Ceaţa, prietena ambuscadelor.

meric. Singura ta şansă este ca, apărându-te, să le ucizi generalii cei mai buni, ceea ce le va determina să-şi arunce în luptă urmaşii şefilor de clan, şi finalmente pe chiar conducătorul clanului. Dacă acesta este ucis în luptă (sau se sinucide în urma înfrângerilor repetate!!), rămas fiind şi fără moştenitori, clanul se dizolvă „into minor factions" de rebeli şi ronini, aproape inofensivi. După aceea, provinciile rămase fără stăpâni puternici vor fi anexate mult mai uşor. Şi termini jocul, fără mari convulsii şi surprize, fără răsturnări spectaculoase de situaţie, dar cu câteva bătălii crunte la activ. Spun „câteva", pentru că, de multe ori, AI-ul se dovedeşte foarte neinspirat în alegerea componenţei armatelor cu care atacă. Acestea conţin prea mulţi arcaşi, şi prea puţine trupe de atac adevărate, precum călugării luptători sau cavaleria grea. Ceea ce face ca multe bătălii susţinute de jucător în defensivă să fie simple formalităţi de abator.

Repet, până la urmă aspectul strategic este, din păcate, doar suportul unui engine tactic excepţional. Şi spun aceasta observând că există prea puţine scenarii strategice posibile de a termina jocul cu succes, practic, cele două de mai sus (cu bogaţii, respectiv, cu săracii) la care se adaugă calea loviturilor sub centură. Adică, rezistenţa în semiofensivă, semidefensivă, şi construirea cât mai rapidă a clădirilor ce permit fondarea unei Legendary Geisha House. Odată „emanate" câteva gheişe, conducătorii clanurilor opuse nu mai au nici o şansă, pentru că acestea au puteri de-a dreptul supranaturale, fiind aproape de neoprit atunci când li se ordonă un asasinat.

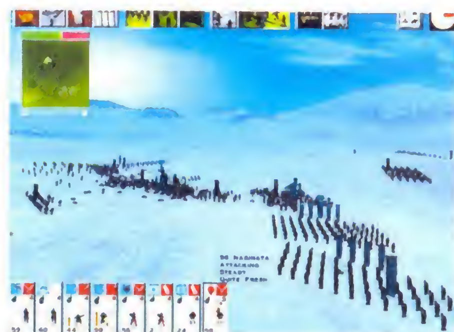
Iar în toate scenariile de câştigare a jocului, de la un punct încolo, când victoria totală este doar o chestiune de timp, intervine până la urmă plictiseala.

Spuneam mai devreme că jocul, sub aspect tactic şi strategic, se află sub puternica influenţă a învăţăturilor lui Sun Tzu. Cu toate acestea mai există şi scăpări. „În general, cea mai preţioasă victorie este cea în care cucereşti provincia intactă", spunea odată Sun Tzu. Şi acum nu înţelegem de ce în Shogun, când cucereşti o provincie adversă se distrug automat mare parte din clădirile construite de AI (în cazul unora, ce prezintă upgrade-uri, acestea vor fi degradate cu un nivel).

Apoi, ştim că întreţinerea trupelor în *Shogun* costă koku. Ei bine, dacă te aflai în conflict cu un clan puternic, cu armate mari, compuse din multe trupe, şi îi ucideai conducătorul, iar acesta nu avea urmaşi, clanul se dizolva. Clanul se dizolvă, trupele rămân. Uneori, provincii foarte sărace menţin cu seninătate în cuprinsul lor mai multe astfel de armate imense, ce nu ar putea fi practic întreţinute de acestea. Probabil că, în acest caz, turcul... plăteşte întreţinerea trupelor, că altcineva, nu văd cum. Deci, avem de-a face cu pomparea artificială de resurse în AI, una din cele mai stângace metode de modelare a unui oponent artificial.



Archebuzier Shimazu – sec. XVI.



Sporturile olimpice de iarnă.

Iar cea mai bună modalitate de a transforma *Shogun* într-un joc cu adevărat dinamic, surprinzător şi în întregime antrenant, adică modul campanie în multiplayer, nu există. Multiplayer se pot susţine numai bătălii „presetate", de-a dreptul aseptice, uscate şi curate, complet lipsite de tensiunea surprizelor tactice survenite din inventivitatea strategică a oponenţilor umani. Poate că lipsa modului campanie în multiplayer este cel mai mare minus strategic al *Shogun Total War.*

„De importanţă supremă este să ataci şi să distrugi strategia inamicului." (Sun Tzu — Arta Războiului)

În ceea ce priveşte partea de tactică a jocului, nu am decât laude, cu următoarele observaţii. Utilitatea castelelor este foarte redusă, singurul lor rol strategic constând în posibilitatea de a aştepta până la sosirea



Abator în variantă niponă.

întăririlor. Din păcate, sub aspect tactic, asediul unui castel este o glumă bună, fiind foarte neconvingător. Este drept, însă, că a modela un asediu este o provocare mult prea dificilă pentru game designerii zilelor noastre, şi poate, odată începutul făcut, o să vedem îmbunătăţiri şi pe această parte, fie în *Shogun*, fie în alte jocuri de gen.

Utilitatea întăririlor este la rândul ei foarte scăzută, deoarece acestea sosesc numai când ai pierdut deja o trupă întreagă. Pentru că, dacă ataci cu mai mult de 16 trupe o provincie, restul trupelor peste 16 vin ca întăriri. Deci, într-un moment al bătăliei în care una din cele 16 trupe dispare, adică atunci când balanţa atârnă spre inamic. Doar dacă ordoni în mod voluntar unei trupe să se retragă de pe câmpul de luptă, va veni prima trupă de întărire. Dar, nu poţi controla care va fi această trupă de întărire,

din cele disponibile. Poate că îți vin arcași, și ție îți trebuie Yari Cavalry! Aici este o mare deficiență tactică a jocului, neexistând un queue controlabil în care pot fi organizate întăririle.

Pentru a fi efectivi în defensivă, muschetarii și archebuzierii erau așezați în spatele unor grilaje protectoare din bambus. Puteți vedea acest lucru în bătălia de la finalul filmului „Kagemusha" regizat de Akira Kurosawa, a cărui vizionare v-o recomand pentru a intra și mai bine în atmosfera respectivei perioade istorice. Cu toate acestea, grilajele de bambus, nelipsite pe câmpurile de luptă reale, nu există în joc.


Gheișele contraatacă.

Înainte de a începe să vă prezint capodopera care se numește *Shogun*: *Partea Tactică*, vreau să specific câteva mici amănunte referitoare la cei implicați în luptă. Toate trupele au diverse caracteristici, dar care nu sunt tocmai cele pe care le așteptam. Luptătorii nu au parametri de defence sau attack clasici cum suntem obișnuiți în toate strategiile, iar aceasta tocmai în ideea de a ne crea impresia că ne aflăm la conducerea unor trupe de oameni și nu de cifre. Puterea de atac a unui grup de 80 de samurai este cea la care ne-am aștepta din partea a 80 de oameni bine pregătiți pentru luptă. Tactic, ceea contează nu este puterea de atac în sine, ci diferențele de putere de atac dintre cei doi oponenți, la un moment dat. O parte din aceste diferențe se obțin prin diverse upgrade-uri care pot fi de arme sau armuri (obținute prin construcția de clădiri specializate: Armory, Swordsmith). Celelalte upgrade-uri sunt datorate experienței de luptă, atât ale fiecărei unități militare în parte, cât și ale întregii armate. Experiența armatei este dată de prestigiul generalului ei. Ca un punct bun al jocului, care contribuie la intrarea în atmosferă, experiența trupelor și armatei este exprimată prin termenul de „onoare".

„Confuzia aparentă este rezultatul unei bune organizări." (Sun Tzu — Arta Războiului)

Începutul oricărei bătălii este greu, este momentul în care se decide amplasarea trupelor, se ia contact pe viu cu forța și dispunerea oponentului. Chiar dacă forțele adverse par zdrobitoare, nu trebuie să te pierzi cu firea, deoarece, asemeni *Starcraft*-ului, trupele sunt foarte bine echilibrate, neexistând grup sau armată invincibilă. Pentru că orice tip de unitate poate fi contracarat de o altă unitate, *Shogun* fiind foarte bine potrivit sub acest aspect, întocmai ca în jocul celor de la **Blizzard**. Acest echilibru poate este realizabil, când te afli în defensivă, printr-o dispunere inspirată a trupelor pe înălțimi, iar apoi prin ordinea în care se aruncă în luptă unitățile. Chiar dacă un adversar e superior ca armament și număr, poate fi surprins după ce a obosit urcând dealuri și munți, importanță având aici și anotimpul în care se desfășoară lupta. O apărare care se derulează iarna sau pe ploaie abundentă are mai multe șanse de succes, zăpada scade din energia trupelor și dispoziția lor ofensivă, ploaia anihilează muschetarii și archebuzierii, iar vântul afectează puternic precizia arcașilor. Toate aceste elemente de relief și condiții meteo sunt de foarte mare importanță în *Shogun* și constituie, poate, acel element care aduce sub aspect tactic acest joc în fruntea genului.



Un cap pentru mine, un cap pentru tine.

Într-o primă fază a bătăliei AI-ul dă dovadă de diversitate, ascunzându-se în păduri când se află în defensivă, folosind trupe momeală prin care te atrage în ambuscadă sau pur și simplu atacând din direcții diferite, în sezoane diferite, în chiar aceeași provincie. Acest ultim aspect este legat de posibilitatea dispunerii automate a armatei, printr-un clic de mouse pe meniul potrivit, într-o formație „clasică" de luptă desprinsă din manualele lui Sun Tzu și ale urmașilor săi. La dispunerea diferită a armatei, vom avea din partea AI-ului mod și direcție de atac diferite. După prima treime a bătăliei, însă, AI-ul nu prea mai dă semne de inteligență pentru că nu dovedește suficientă adaptabilitate și viteză de reacție la schimbările ce survin în câmpul tactic. Practic, o greșeală a jucătorului uman sau o slăbiciune a acestuia nu va fi decât foarte rar exploatată de oponentul artificial. Concluzionând, pe câmpul de luptă adevărații adversari sunt condițiile de teren, vremea


Sabia, spiritul samuraiului.

și slăbiciunea propriilor trupe. Mai adăugăm aici și necesitatea (uneori stresantă) de a fi mereu atent la trupele de arcași al căror skirmish este imperfect în ideea că arcașii nu reacționează la atacul unei alte trupe decât cea asupra căreia fac skirmish.

La finalul unui articol în care ar părea că minusurile sunt mai numeroase decât plusurile, *Shogun: Total War* ridică mai mult decât justificate pretenții la un loc pe harddisk-ul nostru. Pe lângă excelentul engine tactic, mai contribuie la o asemenea constatare felul în care muzica, sunetele și filmele ne aduc în Japonia secolului XVI și în mijlocul unor bătălii extraordinar de credibile și captivante. În plus, vocile actorilor, singurul aspect al jocului în care au fost cooptați și demnii urmași ai samurailor, sunt o continuă sursă de încântare și amuzament.

Chiar dacă suma plusurilor și minusurilor jocului este foarte aproape de zero, pur și simplu te trage inima să-l joci, să-l joci și să-l tot joci... Și poate că mai bune cuvinte în care am putea concluziona articolul nostru nu am găsi altele decât: „Dacă *Shogun: Total War* ar fi avut mod Campaign în multiplayer, ar fi fost aproape cu siguranță jocul anului 2000!"

Claude & Marius Ghinea

DATE TEHNICE

Gen:	TBS & RTT
Producător:	Creative Assembly
Distribuitor:	Electronic Arts.
Ofertant:	Best Computers
Tel. 01-3147698	Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:	P II 300 MHz, 64 MB
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Da.

NOTA LEVEL REVIEW 84

Grafică:	18/20	Feeling:	20/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	02/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	09/10



A fi sau a nu fi 3D...

Am să încerc ceva nou cu articolul ăsta. Pe lângă un ceva mai scurt review la *Earth 2150* voi ataca un pic şi o problemă de care m-am lovit cam des în ultima vreme pe Internetul frecventat de români: 3D sau 2D?

Jocul în sine a apărut de ceva vreme, jocul ca proiect de articol mi-a apărut în braţe, minte şi calculatorul redacţiei de abia acum câteva zile. Dar, nu plângeţi flăcăi, „e" de toate pentru toţi, sper să-i conving pe necunoscători că jocul e o bijuterie ce trebuie încercată iar pe cei mai versaţi sper doar să le gâdil un pic orgoliul şi să le amintesc că au jucat un joc... important.

Da, da: IMPORTANT... Şi nu degeaba. *Earth2150* este primul RTS total 3D cu adevărat impunător, un joc de colecţie, un „must have".

Plecând de la clădiri şi unităţi până la fraţii lor de sânge, râul şi ramul, totul este plin de poligoane şi îmbrăcat frumos în texturi. Şi să nu mai vorbim de concepţia să-i zicem artistică asupra jocului la nivel general: ploaie, ninsoare, zi, noapte, răsărit, amurg, umbre ce se modifică după poziţia soarelui, toate combinate dau jocului ăstuia ceva ce n-am mai observat cam de multişor la un RTS şi anume ATMOSFERA, o atmosferă ce defineşte un univers credibil şi plăcut.



Mai lipseşte Moş Crăciun (călare pe un tanc şi cu o bazooka în mână, probabil).

Decorurile...

După un sângeros război atomic, Pământul este aproape distrus iar rasa umană aproape desfiinţată. Doar trei facţiuni inamice mai rezistă după sângerosul război: Dinastia Euro-Asiatică, concentrată undeva pe teritoriul fostei Rusii, cu o armată numeroasă, dar compusă din relicvele ultimului război (aka arme convenţionale), Uniunea Statelor Civilizate (UCS), care rezistă pe unde se situa înainte SUA, o naţie de oameni întreprinzători, dar cam delăsători, care preferă ca războiul lor să fie dus de roboţi (băieţi deştepţi la o adică, eu pe ăştia i-am ales la început... şi unde mai pui că au şi cel mai bine gândit filmuleţ propagandistic) şi nişte ciudaţi numiţi Lunar Corporation, nişte indivizi uitaţi de societate, o comunitate ce s-a autoizolat de ceva timp pe Lună, nişte ciudaţi până la urmă, dar al căror stil mi-a plăcut şi asta pentru că jocul cu Lunar Corporation e altfel decât jocul cu celelalte două tabere, unităţile, modul de construire a bazei sunt cu totul neconvenţionale şi sunt o pată puternică de culoare pe lângă UCS şi ED. Jocul cu fiecare dintre cele 3 tabere este diferit, fiecare are avantajele proprii şi desigur minusurile pe care le descoperi doar după ce joci şi cu adversarii. UCS sunt, de exemplu, cei mai puternici, cu o putere de foc net superioară celorlalţi, ED sunt reprezentanţii războiului convenţional, LC au avantajul vitezei superioare de construire a clădirilor, iar unităţile sale, deşi nu foarte puternice, sunt rapide şi, cel mai important lucru, unităţile sale terestre plutesc la câţiva metri deasupra pământului şi au astfel avantajul de a putea merge şi pe pământ şi pe apă etc.



Parcă am mai văzut asta undeva... C&C?

Earth 2150 vine cu inovaţii nu numai în domeniul graficii, dar şi în cel al concepţiei generale a unui RTS. Plecând de la ţelul fiecărei tabere, care nu este de a-i distruge pe ceilalţi şi de a cuceri Pământul, ci de a-i zdrobi pe ceilalţi cât mai repede şi de a şterge-o de pe Pământ care, din cauza prea multelor bombe atomice, a fost aruncat de pe orbita sa şi se îndreaptă liniştit spre Soare (şi cum ideea de a fi transformat în friptură nu surâde nimănui...) până la modul de desfăşurare a misiunilor în care pleci întotdeauna de la o bază principală de la care îţi alegi misiunile viitoare, resursele şi unităţile putând fi transportate, chiar vă recomand, la sfârşitul unei misiuni la baza principală de unde vor putea fi trimise în următoarea misiune. Deh, toate astea arată că jocul nu este făcut în grabă şi nu se bazează exclusiv pe grafica sa (ceea ce nu mă miră de la SSI).


Dacă imaginea asta nu întrece un 2D amărât, îmi mânc ciorapii!

Şi colac peste pupăză, până şi sunetul şi muzica sunt excepţionale, fără glumă. Pornind de la muzica supărată de la UCS şi până la vocile copilăroase combinate cu o muzică absolut bestială la LC, totul este plănuit (o conspiraţie, zic eu) ca atunci când te ridici de pe scaun şi îndepărtezi căştile de urechi să te surprinzi fredonând vreunul dintre track-urile audio sau aşteptând nerăbdător ca la radio să auzi aceeaşi muzică.

Eh, uite că ziceam ceva de un review mai micuţ, dar deja m-am cam întins, şi nu mi-ar ajunge jumate de revistă ca să vă povestesc.

Eu recomand tuturor jocul acesta, dacă ai un calculator destul de puternic este o plăcere, dacă nu... nu. Sincer vorbind, îţi trebuie un sistem puternic, dar merge foarte bine şi pe un Celeron cu 64 RAM şi un Voodoo Banshee, cu toate că se încetineşte (nu deranjant de mult) când ninge sau plouă (în joc, nu afară...). Deh, eu l-am jucat numai la 1024x768 şi pot să spun că pe un K7 600 MHz, cu un GeForce256, se împiedica atunci când apăsam tasta V, umblaţi deci cu atenţie.

2D?...3D?

Acuma că toată lumea a apăsat pe tasta V şi şi-a înjurat sistemul şi banii de upgrade vă întreb: 2D sau 3D? Ca să răspundeţi la întrebare trebuie în prealabil să fi jucat un *Homeworld, Ground Control* sau *Earth2150.*

Strategia se aseamănă mult cu un joc de şah, o evaluare calmă a situaţiei, o tactică bună şi capacitatea de a prevedea anumite evenimente sunt calităţi cheie, modul de prezentare nu contează, este de ajuns o tablă plată sau în cazul nostru o hartă 2D rudimentară. După ce am vorbit cu ceva lume prin Internetul bântuit de băştinaşi am ajuns la concluzia că fanii strategiilor 2D se împart în trei categorii. Prima este cea care preferă un RTS 2D unuia 3D din cauza cerinţelor de sistem, ei sunt cei mai mulţi. Cea de-a doua categorie este împărţită de cei cărora nu le convine dificultatea manevrabilităţii camerei într-o lume 3D şi cei care au în general probleme cu orientarea într-un spaţiu tridimensional. Ultima categorie, cea mai puţin numeroasă, este formată din cei care pur şi simplu preferă 2D-ul pentru simplitatea sa, cei pentru care nu contează grafica, ci numai manevrele... aceştia sunt, cum să zic, „meseriaşii" .

Eu nu mă regăsesc în nici o categorie. Cu toate că accept faptul că frumuseţea unei strategii nu depinde de grafica sa, tind să cred că 3D-ul e viitorul (mie mi se pare atât de clară concluzia asta încât faptul că am mai întâlnit unii care preferă strategiile 2D m-a determinat să-mi spun aici părerea).

Dacă vine vorba de controlarea unei camere haotice într-un univers tridimensional pot să spun că nu am întâlnit nici o strategie 3D la care să nu stăpânesc camera după un sfert de oră. În plus, ne aflăm doar la început. Cu timpul, producătorii vor asculta cerinţele jucătorilor şi controlarea unei asemenea camere se va îmbunătăţi...

În ceea ce priveşte orientarea într-un spaţiu tridimensional sau puterea sistemului de joc, aici chiar nu se poate face nimic. Chiar aşa, singurul minus pe care îl văd acuma la strategiile 3D este necesitatea unui calculator performant care să îţi permită un joc rapid, fluent, uşor.


Elicoptere, foc, explozii... niiiiiice!

Dacă ne gândim la inutilitatea 3D-ului într-o strategie la modul general (şi aici mă refer la ultima categorie de jucători), nu pot să înţeleg cum, strateg fiind, poţi refuza avantajul de a fi la faţa locului, de a cunoaşte în detaliu terenul pe care vei acţiona. Este adevărat că, dacă vine vorba de realism, nu te poţi plimba în timpul luptei pe deasupra câmpului de bătălie, dar dacă poţi beneficia de acest avantaj, de ce să nu-l foloseşti?!

Ca şi concluzie ce să zic? Celor care joacă un RTS numai şi numai pentru S-ul din coadă le recomand 2D-ul, celor care joacă un RTS pentru R, T, S, atmosferă, feeling, eye candy le recomand 3D-ul.

Ah, uite că acum mi-am adus aminte... RTS-urile 3D dau ceva nou genului, o atmosferă aparte, deja jocul devine mai mult decât o simplă strategie, şi dacă asta te distrage de la sarcina principală sau dacă asta înseamnă pierderea unor caracteristici de bază ale RTS-ului (dar câştigarea altora, zic eu), apoi mă simt nevoit să îmi asum riscul şi să optez pentru 3D... până la urmă, orice ar fi, acesta este viitorul.


Efectul perfidei taste V.

Mitza

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	TopWare Int./SSI
Distribuitor:	Mattel Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium III 450 MHz, 64 MB RAM.
Accelerare 3D:	Da.

NOTA LEVEL REVIEW 92

Grafică:	20/20	Feeling:	19/20
Sunet:	15/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	09/10

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child



KISS: un titlu care-şi face loc elegant în galeria genului FPS.

Patru eroi înarmaţi până-n gât, o lume fantastică, un circ în care toate au luat-o razna şi vajnicul jucător de la tastatură care are nobila sarcină de a restabili „ordinea şi curăţenia" în dimensiunea virtuală în care a fost aruncat, înainte de venirea lui *Nightmare Child* (unu' rău de tot dom'le)! Nimic nou până aici, doar că jocul nu prea are legătură cu formaţia KISS (doar soundtrack-ul), ci cu banda desenată a lui Todd McFarlane (autorul serialului SPAWN de pe canalul HBO) *KISS Psycho Circus*.

Jocul este produs de **Third Law Interactive**, echipă formată din opt foşti coechipieri ai lui John Romero. Producătorii au folosit pentru acest titlu un engine *Lithtech*, mult modificat faţă de cel din *Blood II: The Chosen* şi beneficiind de experienţa lucrului la *Daikatana* au reuşit să scoată pe piaţă un shooter care surclasează multe alte jocuri de acest gen care sunt de actualitate.



Cred că nu i-a plăcut gluma mea de zâmbeşte aşa tare!

K(omentarii)

A treia dimensiune se face cu adevărat simţită în acest joc unde va trebui să fiţi atenţi şi la duşmanii care vin de sus sau de jos. Inamicii sunt împărţiţi pe categorii şi la sfârşitul fiecărui nivel veţi da de un „Boss Monster" foarte greu de omorât. Nu există o foarte mare varietate de inamici dar sunt foarte mulţi ca număr, mai ales atunci când vă veţi apropia de un „spawner" unde strategia de bază va fi întâi să distrugeţi maşinăria diabolică, numai după aceea să vă ocupaţi de monştrii din jur. *KISS Psycho Circus* nu este de o dificultate prea mare şi poate fi abordat şi de persoane care „nu le prea au" cu acest gen. AI-ul nu este extraordinar, toţi monştrii vor tinde să atace ceea ce-i ameninţă, adică personajul vostru! Am observat de câteva ori doi „headless" bătându-se, dar nu am reuşit să-mi dau seama care a fost imboldul patriotic care i-a împins la aşa ceva.

I(ntriga)

Din anumite motive I(ntriga) a venit după K(omentarii) dar numai din motive de titlu!

Jocul este împărţit în patru capitole mari, fiecare capitol fiind legat de un anumit element al naturii. Cei patru gardieni (Elderi): Starbearer (Water Realm), Beastking (Earth Realm), Celestial (Air Realm) şi Demon (Fire Realm), păzesc aceste tărâmuri, dar, în ultimul timp (după cum veţi afla din introducerea jocului), au devenit cam delăsători în ceea ce priveşte „paza şi protecţia" (chiar un pic



Ce ciocan de 2000 de kile era să-mi tragă ăsta!

Cu mult peste așteptări

KISS... jocul? Fiind un fan al formației KISS m-am repezit să văd despre ce este vorba. În drum spre calculatorul pe care era instalat KISS, mă gândeam care poate fi acțiunea acestui joc. Bănuiam că va fi vorba despre un soi de justiție în care, bineînțeles, trebuiau să fie implicați cei patru membri ai formației. Ceea ce am găsit însă a fost cu mult peste așteptările mele (ce-i drept aveam în minte și jocul celor de la Iron Maiden, construit în jurul celebrei lor mascote, Eddie).

Mi-am ales unul dintre personajele prezente și... am pornit la joc. Frumusețea graficii și ușurința cu care îmi manevram personajul m-au determinat să petrec mult timp în fața calculatorului. Dar nu acestea sunt lucrurile care te impresionează cel mai mult, ci atmosfera creată de joc.



Cătălina virtuală.

The Nightmare Child încă nu s-a născut, însă mulțimea monștrilor apăruți au făcut din Pământ un loc insuportabil. Stai cu arma în mână, pășești ușor și în jur doar vântul șuieră trist și parcă te avertizează că ceva este pe aproape. Mai faci un pas și îi zărești, o mulțime de păianjeni uriași cu brațe de oțel și câini ancestrali care scuipă foc. Și ei te-au zărit pe tine, și, ca la un semn, se reped cu toții spre tine. Te lupți din greu, reușești să-i omori și din nou ești înconjurat de tăcerea înghețată. Știi că te așteaptă și alții, ai vrea să scapi, dar în fond ești în Psycho Circus, de unde scapi doar dacă ești mai viclean și mai puternic decât toate ființele pervers de malefice ale jocului. Te uiți în jur, vezi că încă cerul e acoperit de nori grei, că orașul este pustiu și te simți atât de singur. Și atunci îți spui că trebuie să ieși din acest coșmar cu orice preț...

Cătălina

morți aș putea spune), deci voi va trebui să intrați cu câte un personaj în fiecare „realm", să recuperați toate piesele de armură ale Elderilor, devenind noul gardian al tărâmului. Și pentru că aveți nevoie de cineva să vă explice cum stau lucrurile pe acolo prin joc, producătorii au introdus o bătrână țigancă, ce vă va îndruma pașii spre reușită.

S(lab)

Documentația vine sub formă de bucățele de hârtie (pamphlets) care n-au fost puse de producători la vedere, ci au fost ascunse, dar vă veți da seama de proprietățile fiecărui obiect găsit în joc folosindu-l. Armele sunt în număr de șase și nu diferă prea mult de la un personaj la altul. Prima diferență notabilă este prima armă (melee weapon), care este caracteristică fiecărui personaj. Ultima armă este de fapt o vrajă caracteristică fiecărui tărâm (apă, pământ, aer și foc) care este eficientă și destructivă, dar consumă foarte multă muniție, care și așa se găsește destul de greu în joc, dar va trebui să o folosiți ca pe o ultimă soluție, mai ales când veți fi asaltați de un nor de „headless" sau „gasbags". O ultimă observație în ceea ce privește armele ar fi că puterea lor este mult mai mică decât mă așteptam, niciuna din arme nereușind ca muniția ei să treacă prin mai mulți inamici la rând. Soluții mai „subtile" de a aborda acest joc nu prea sunt, așa că vă sfătuiesc să purcedeți în genul Steven Segal, adică: „First SHOOT, then ASK!".

Cei care au auzit formația KISS înainte de acest joc vor recunoaște multe piese ale lor care fac parte din fundalul sonor al acestui titlu. Melodia „God gave Rock&Roll to you" este ca un fel de bonus și o veți auzi în



Fat Lady s-a îmbolnăvit de deces.



Catedrală de catedrală...

nivelul catedralei numai după ce o veți fi omorât pe FatLady, dar credeți-mă că și mie, care nu sunt un fan al sus-numitei formații, mi-a plăcut foarte mult. Efectele speciale ale armelor, explozia proiectilului electric și vitraliile căzând în urma unei explozii pe care o provocasem, toate acestea au lăsat o bună impresie asupra nervului meu optic. Ce-i drept, este meritul engine-ului care este făcut pentru așa ceva!



Uite c-am găsit și-o „gâză"!

S(fârșit)

Eu aștept de la producătorii autohtoni un shooter care ar putea avea numele *FPS Psycho Guvernus: The Nightmare Times* dar fără nici o legătură sau inspirație din viața reală, ci doar din benzile desenate la care participăm cu toții!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	First Person Shooter
Producător:	Third Law Interactive
Distribuitor:	Gathering of Developers
Sistem recomandat:	Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7.0.
Accelerare 3D: Da.	**Multiplayer:** Nu.

NOTA LEVEL REVIEW 79

Grafică:	18/20	Feeling:	16/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	08/10

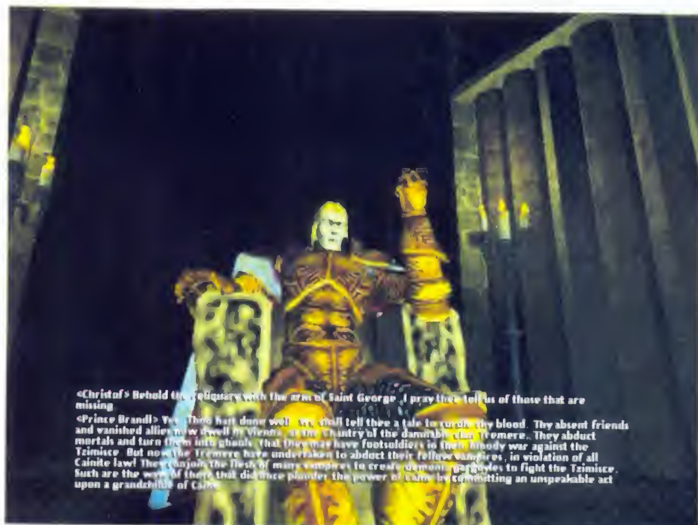
Vampire The Masquerade: Redemption

Poveste cu un vampir şi o preafrumoasă fată/ ...şi era una la părinţi...!

Vampire The Masquerade: Redemption, dezvoltat sub o licenţă a **White Wolf Studios**, creat pentru PC de către **Nihilistic Software** şi distribuit de **Activision** pare să fie reţeta RPG-ului de succes din zilele noastre. Cu o poveste pe măsură, care se întinde pe o perioadă de mai bine de un mileniu, în care iubirea învinge orice piedică, chiar şi a timpului, cu un modul de multiplayer foarte bine implementat, un sistem de joc şi o interfaţă simplă, *VTM:R* este un pretendent serios la RPG-ul anului 2000, intrând în panoplia celor mai bune RPG-uri, cum ar fi *Diablo, Diablo2, Soulbringer, Fallout, Fallout2*.

Povestea

...începe în secolul al XII-lea avându-l ca erou principal pe Christoph Romuald, cavaler al Crucii, pornit în lupta sfântă împotriva barbarilor. Fiind rănit în luptă, acesta primeşte adăpost într-o mânăstire, unde se îndrăgosteşte de preafrumoasa Anezka, o călugăriţă din acea mânăstire. La scurt timp, Christoph va fi transformat în vampir de către Ecaterina the Wise din clanul Brujah. Datoria clanului Brujah, supranumit şi Prometean, este aceea de a-i proteja pe cei slabi şi care nu au aceeaşi putere ca a lor. Lasombra, Tzimisce, Ventrue, Gangrel, Malkavian şi aşa mai departe, în total 13 clanuri, te vei întâlni cu toate şi vei alege între a te alia cu ei sau a lupta împotriva lor. Unul din primii tăi aliaţi va fi Wilhelm, un vampir din clanul Brujah pe care Ecaterina ţi l-a dat pentru a te ajuta. De aici până la a-ţi strânge încă doi aliaţi mai este cale lungă, pe care sunt sigur că o vei parcurge! Anezka pleacă în căutarea ta şi toţi o vor socoti moartă. Între timp, tu afli povestea ei şi te duci după ea. Lumea vampirilor este foarte asemănătoare cu lumea în care trăim, trădarea, minciuna există şi ele aici, şi îţi vei da seama de aceste lucruri când, la Viena, te vei întâlni cu con-



...vreau să văd mâinile-n aer.



Christoph într-o poziţie de Mission Impossible.


Conu' Christoph față cu reacțiunea.

tele Orsi. Acesta te va trăda, dar, cum orice datorie trebuie plătită, vei avea grijă ca în prag de mileniu (1999) să-i aduci aminte că nu i-ai uitat mișelia. La Londra și New York, Pink te va trăda, ținându-te în loc atâta timp cât a avut nevoie Vukodlak pentru a se „ridica". Dar Wilhlem va fi acolo, ca și în prima parte a jocului și te va ajuta să-l găsești pe Vukodlak, însă alegerea finală este numai și numai a ta! Oare vei alege să te lupți cu puternicul Vukodlak sau îl vei recunoaște ca noul tău stăpân? Oare vei


Un grup de aventurieri hotărâți.

reuși să o salvezi pe Anezka de la crudul ei destin? Răspunsul la aceste întrebări îl vei afla doar la sfârșitul jocului.

Noutăți

Contrar tuturor RPG-urilor întâlnite până acuma, bara de viață este de culoare albastră, iar cea de mana este de culoare roșie. Mana este impropriu spus, deoarece pentru a executa orice vrajă o vei face numai atunci când consumi sânge, deci, aș putea spune că este un fel de „blood-bar".

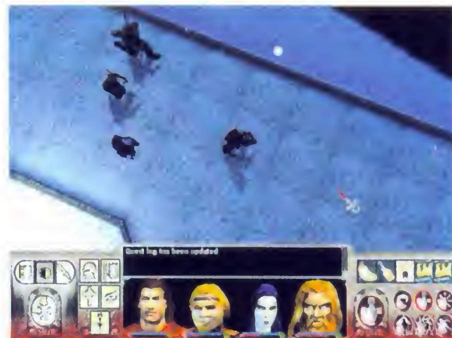


Mai există și un indicator de Frenzy care crește în cazul în care personajul tău este atacat cu foc sau „lethal damage" sau dacă inamicii fac vrăji pentru a-ți crește starea de frenzy. Frenzy este acea stare în care un caracter nu-și mai poate controla acțiunile, „bestia" din el iese la iveală și va ataca la întâmplare. Nu de multe ori mi s-a întâmplat ca un caracter din coterie-ul meu (ca să folosesc termenul producătorilor) să intre în Frenzy și să-mi omoare un alt camarad, chestie destul de stresantă. Și, dacă tot vorbeam de stări, ar fi momentul să amintesc și de „torpor"! Ce este acest torpor? Dacă un membru al echipei tale „suferă" atât damage încât indicatorul de viață ajunge la zero, acesta intră într-un fel de stare latentă care poate fi înlăturată doar cu ajutorul vrăjii Awaken. Pentru cei familiarizați cu universul *AD&D,* vraja awaken este un fel de Ressurect.

Damage-ul este diversificat în trei categorii: lethal, aggravated și bashing la care pot adăuga și fire damage-ul (arcuri și arbalete și mai târziu în joc aruncător de foc/grenade, lansator de rachete). Există trei setări ale comportamentului de luptă ale coechipierilor. Pe Offensive vor încerca să atace tot ce le stă în cale (și în orașe îi vor ataca pe cei neutri), pe Neutral vor începe lupta doar după ce ataci tu iar pe Defensive nu vor trage decât dacă sunt direct amenințați.

Inventory-ul fiecărui caracter este destul de mic, dar, în Haven, fiecare membru al grupului tău are câte un compartiment gol în ladă, așa că este loc pentru toate obiectele interesante pe care le vei găsi pe tot parcursul jocului. Haven este acel loc unde grupul tău se va putea odihni și cheltui punctele de experiență obținute.

Pentru ca jocul să devină mai interesant, producătorii s-au gândit să dea denumiri „exotice" la deja consacratele


Rătăcind pe străzile Vienei.

nume atât de des întâlnite în RPG-uri clasice, astfel: party-ul tău se numește „coterie", vraja de „Town Portal" este denumită Walk The Abyss iar „Identify" este Sprit's Touch.

R.L.

Pe tot parcursul jocului m-am lovit de destul de multe probleme grafice, umbrele o iau razna sau chiar înaintea unui personaj, texturile și luminile, toate legate de engine-ul grafic. Unele dintre aceste neajunsuri au fost remediate de ultimul patch, dar se pare că nu îndeajuns.

Harta nu îți oferă prea multe indicii,



Aici se vede „meseria" graficianului.



Camera comorilor.



În fața unei uşi sigilată magic.



Sucking blood is soooo fun!

nu se poate călători de la o locație la alta doar dând clic pe hartă, ci va trebui ca de fiecare dată când ieşi cu „prada de război" dintr-un dungeon să călătoreşti până la fierar sau la magazinul de magie pentru a vinde ceea ce ai luat de la adversarii căzuți.



Un „boss monster" care va apărea de mai multe ori în joc şi care nu e uşor de învins.

Probleme de AI ale inamicilor – uneori stau şi se uită la tine cum tragi în ei, mai ales în Temple of Seth. Însă gafele de AI nu se opresc aici! Chiar şi partenerii tăi de aventură au un AI destul de stupid. Trag în ziduri, nu vin lângă tine, preferă să lupte de unii singuri. Mai sunt şi probleme de pathfinding. Dacă Christoph are activată vraja Celerity, se va mişca foarte repede, iar ceilalți membri ai party-ului tău le va fi foarte greu să-l urmărească, lucru ce va avea ca rezultat blocarea lor la diferitele cotituri din nivelele de pe tot parcursul jocului.

Shortcut-urile pentru vrăji, în număr de 6, sunt destul de puține, având în vedere că la sfârşitul jocului, caracterul principal (Christoph) cunoaşte nu mai puțin de 12 discipline, fiecare cu un minim de 4 vrăji disponibile. La fel, obiectele din „belt" nu am reuşit să le accesez rapid, ceea ce este un impediment în interfață.

Dacă aduci skill-ul de Manipulation la 100, vei putea cumpăra obiecte la un preț şi să le vinzi la un preț mult mai mare. Nu ştiu dacă este un bug, dar oricum nu dă bine la nota finală a jocului.

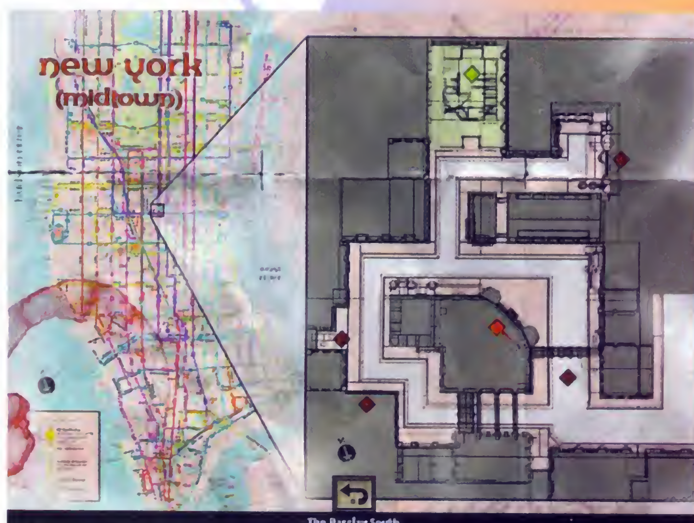
Totuşi, producătorii au scos un patch (ver 1.1) în care au rezolvat o mulțime de alte „mici erori" – pe lângă cea majoră: inabilitatea de a salva decât în Haven. Cred că ar trebui să mai scoată unul, mai ales în ce priveşte pathfinding-ul şi AI-ul!

Bătrânul vampir vă sfătuieşte

Toate tomurile de discipline pe care le vei găsi în nivelele din Praga şi Viena te sfătuiesc să le foloseşti cu Christoph sau Wilhelm pentru că, după Viena, te vei trezi în Londra anului 1999, singur, deci orice



Pelerina din Matrix şi sabia din Shogun.



New York-ul, aşa cum îl ştiu ei.


Faună de canal constituită din: una bucată crocodil şi patru bucăţi vampiri.

upgrade pe care l-ai făcut coechipierilor tăi a fost cam în van.

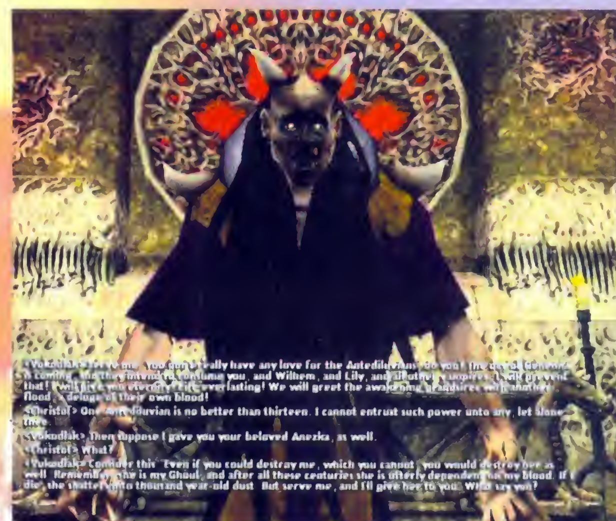
Tocmai, din motivul enumerat mai sus pot să spun că jocul se împarte în două bucăţi distincte: perioada veche şi cea modernă în care vei avea alte două oraşe de parcurs: Londra şi New York. În 1999 se va schimba fundalul interfeţei, apărând semnul de armă de foc în locul săbiei şi semnul de scut dispare. Deşi armele moderne (pistol, shotgun) dau impresia unei puteri mai mari de foc, te sfătuiesc să nu te laşi amăgit, deoarece acestea au o acurateţe mică şi pe deasupra mai trebuie să cari după tine şi o tonă de muniţie. Soluţia adoptată de mine, spre sfârşitul jocului, a fost de a-i echipa pe toţi din coterie cu arbalete (magneziu) care trag cu foc, iar pe Christoph cu sabia care rămâne după ce te trezeşti în Londra.

Ceea ce n-am găsit, în tot jocul, au fost obiecte care să mă protejeze de foc (Fireball), aer (Lightningbolt) şi alte discipline. Există în 1999 un costum de foc care dă protecţie de +40 la foc, dar nu l-am găsit destul de bun şi a trebuit să renunţ la el în favoarea unei armuri balistice.

Fiecare „dungeon" în care vei intra are trei subnivele la sfârşitul lor tu trebuind să învingi un boss-monster ceea ce respectă foarte mult stilul unui joc arcade (de platformă).

Cel mai simplu nivel mi s-a părut de departe a fi cel din care trebuie să scapi, odată ajuns în Londra, asta, bineînţeles, dacă ai vraja Theft of Vitae din disciplina Blood. Anumite upgrade-uri ale vrăjilor din anumite discipline sunt inutile, ele funcţionând efectiv doar cu primul nivel: Spirit's Touch, Walk The Abyss, Awaken. La final, când îl vei găsi pe Vokudlak la sfârşitul nivelului doi din Cathedral of Flesh, vei avea posibilitatea să alegi trei finaluri, două care se vor termina prin filme diferite şi unul în care trebuie să te lupţi efectiv cu Vokudlak. Când vei fi gata-gata să-l omori, acesta te va trimite în Bowels of the Cathedral, vei ieşi de acolo şi el se va transforma în Zulo. Pe acesta îl poţi omorî foarte uşor dacă ai vraja Prisoner of Ice, deoarece acesta va rămâne nemişcat o perioadă de timp în care party-ul tău îl poate ataca.


Focul Gehennei.


Vukodlak... adică dracul.

Bune

Filmele de început şi sfârşit sunt destul bine lucrate din punct de vedere grafic, toate celelalte secvenţe „filmate" fiind realizate cu engine-ul jocului.

Muzica este foarte potrivită cu perioadele şi nivelele din joc. Am avut plăcerea să ascult un rap de calitate în timp ce mă plimbam pe străzile New York-ului.

Manualul este foarte bine documentat, fiecare caracteristică a personajului este descrisă în amănunţime şi ai ocazia să studiezi toate vrăjile care sunt în joc. Bineînţeles că are şi o poveste destul de interesantă chiar la început de manual, dar care este acolo doar cu scopul de a-ţi trezi pofta de aventură.

Partea de multiplayer este o experienţă unică în ceea ce priveşte jucatul pe Internet. Există posibilitatea de a schimba arme, de a ceda puncte de experienţă şi tomuri cu ajutorul cărora poţi învăţa alte discipline.

Deşi sfârşitul este cam „în doi peri", sunt sigur că producătorii, după succesul imens de care s-a bucurat *Vampire The Masquerade: Redemption*, vor scoate şi o continuare.

K'shu

DATE TEHNICE

Gen: RPG
Producător: Nihilistic Software
Distribuitor: Activision
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375, Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: K7 600 MHz, 128 MB RAM, DirectX 7.0.
Accelerare 3D: Da. **Multiplayer:** Da.

NOTA LEVEL REVIEW 89

Grafică: 15/20	Feeling: 18/20
Sunet: 14/15	Multiplayer: 05/05
Gameplay: 28/30	Impresie: 09/10

Asheron's Call

Locul unde numai cei mai puternici supraviețuiesc...

La sfârșitul acestei luni se împlinește un an de când testul beta pentru *Asheron's Call* s-a încheiat, producătorii, **Turbine Entertainment**, fiind foarte mulțumiți de rezultate și încrezători în succesul jocului ce urma să fie lansat în luna noiembrie. Inițial, pentru acel test beta au fost primiți 1000 de candidați, după care numărul lor s-a dublat pentru ca spre final să devină open beta. Astfel, aproape toți cei interesați de lumea fantastică a Dereth-ului au putut să-și încerce forțele pentru aproape două săptămâni înainte de lansare. Motivul pentru care m-am decis să scriu acest material nu este pentru că *Asheron's Call* ar fi un joc super-nou (după cum am spus, a fost lansat pe piață anul trecut în noiembrie), ci datorită fenomenului căruia a dat naștere.

Recunosc cu mâna pe inimă că am fost cucerit de acest joc încă de la început, am avut onoarea și plăcerea de a mă număra printre cei 1000 de testeri admiși în prima fază a testului beta. De la apariția jocului și până acum s-au spus și scris nenumărate lucruri, Internetul în special este plin de pagini dedicate, construite și întreținute de către fanii acestui RPG.



Sfârșitul unei zile agitate.

Pe aceste pagini se poate găsi absolut orice informație despre cum să joci, cum să-ți creezi personajul, cum să duci la capăt quest-urile și – nu în ultimul rând – liste întregi ale magiilor și skill-urilor. Nu trebuie să mire pe nimeni că *Asheron's Call* a avut un asemenea succes de-a lungul acestui an. Jocurile online sunt de-abia la începutul „carierei". Deși aparțin mai multor genuri, strategie, sport, acțiune, la capitolul online RPG-urile sunt cele mai apreciate, iar dintre acestea trei jocusri ies la rampă: *Asheron's Call, Everquest* și *Ultima Online.*

Chemarea

Cu foarte mulți ani înaintea evenimentelor la care suntem martori, Dereth, continentul din *Asheron's Call*, era stăpânit de o civilizație foarte puternică, Empyre. Ca orice regat fantastic ce se respectă, își are Merlinul său, de data aceasta un tânăr năvalnic pe nume Asheron care la un moment dat a început să testeze posibilitatea călătoriilor instantanee prin teren cu ajutorul unor por-



Nu sunt eu Tyson, dar mă descurc binișor.



Cam așa se derulează o cină în oraș.



Clau Diu (Level RO), Hedodes și Drakenux (Level CZ).

taluri magice. La început, toate au fost bune și frumoase, dar cum ulciorul nu merge de multe ori la apă, într-o zi Asheron a deschis, fără să vrea, un portal către o dimensiune paralelă în care viețuia o civilizație insectiformă foarte agresivă și posesivă, Olthoi. Prin deschiderea creată, valuri întregi de insecte războinice s-au revărsat în Dereth, ducând la distrugerea regatului Empyrean. În încercarea disperată de a salva ce se mai putea, Asheron a deschis alte și alte portaluri, însă tot ce a reușit a fost să aducă și alți monștri în Dereth. Empyre a dispărut, legendele spun că până la urmă Asheron ar fi reușit să deschidă un portal către o oază de liniște unde s-a retras cu ultimii supraviețuitori. Printre noile rase ce au pătruns în Dereth s-au numărat și oamenii, primii sosiți fiind Aluvienii. Secole la rând oamenii din Dereth au trăit ca sclavi pentru Olthoi, până când un lider s-a ridicat dintre aluvieni și a reușit să-și elibereze poporul chiar dacă a plătit cu viața acest lucru. Încetul cu încetul, oamenii au construit mici așezări, s-au organizat, s-au apărat și acum trăiesc într-o relativă siguranță. Spun doar relativă, deoarece, chiar dacă monștrii nu îndrăznesc să atace orașele, în schimb oamenii s-au transformat din vânat în vânător, iar pentru creaturile Derethului au început zilele grele. În sfârșit, cineva a răspuns chemării lui Asheron și a început campania de curățare a continentului.

Băieți buni...

Orice RPG începe, clasic, prin construirea unui personaj care să ne reprezinte în lumea virtuală, iar *Asheron's Call* nu face excepție, doar că, acum, va trebui acordată foarte mare atenție modului în care o vom face. Un personaj cu lipsuri sau caracteristici setate aiurea va avea de înfruntat nenumărate greutăți și se va dezvolta nespus de greu. Dacă pe serverele non-PK un personaj nu tocmai reușit mai are cât de cât o șansă, pe Darktide, serverul de PK (Player Killer), un astfel de caracter este sortit pierzaniei încă din start. Orice personaj are trei tipuri de elemente ce vor trebui setate la început, un set neesențial în care se vor alege înfățișarea, hainele, locul de pornire, un set de caracteristici fizice (forță, rapiditate, coordonare etc.) și un set de skill-uri sau abilități (de apărare, atac, magice etc.). Pe întreaga perioadă a testului beta s-a observat că anumite abilități erau super-utilizate (cele combatante, cele defensive, cele magice), în timp ce altele erau ignorate complet (cooking, alchemy etc.). Spre bucuria sau nemulțumirea, depinde de gusturi, multora, Turbine a venit cu o idee ingenioasă care să atragă atenția și asupra acestor meserii puse la colț. Fiind un joc online, în care o mulțime de jucători se vor „bate" să atingă ei primii anumite obiective, era foarte greu de implementat quest-urile clasice RPG, gen mergi recuperezi un artefact îl dai cui trebuie și ai obținut recompensa. Singurele recompense obținute în *Asheron's Call* sunt punctele de experiență obținute aproape din orice activitate desfășurată (inclusiv identificarea obiectelor, a persoanelor, monștrilor, din faptul că ești lovit de monștri ș.a.m.d.) și obiectele recuperate de pe cadavrele învinșilor. Revenind însă la ideea inițială, Turbine au introdus quest-uri pentru obți-



Această schemă am desprins-o din ultimul film cu Van Damme.

Caracteristici...

Strenght: Determină forța loviturii și greutatea care poate fi cărată (armuri, arme, săgeți, trofee, componente).

Endurance: cantitatea de viață și de stamina a personajului.

Coordination: ajută să lovești oponentul mai des în același timp să-i eviți atacurile. Mai influențează și skill-uri secundare precum Fletching.

Quickness: viteza cu care lovești, eviți sau părăsești locul luptei în cazuri disperate.

Focus: componentă de bază a oricărei abilități magice, inclusiv defence-ul.

Self: determină cantitatea de mana și contribuie și la dezvoltarea skill-urilor magice.

...și Abilități

Melee Defence: te protejează de loviturile „close combat" ale adversarilor.

Magic Defence: te protejează de atacurile magice.

Missile Defence: te protejează de atacuri cu proiectile.

Item Enchant: permite incantarea armelor și armurilor.

Creature Enchant: permite incantarea personajelor și monștrilor cu vrăji benefice sau vulnerabile.

War Magic: simplu... magie de atac.

Life Magic: Magii de protecție și healing.

Arcane Lore: permite învățarea și utilizarea magiilor precum și a obiectelor magice.

Mana Conversion: reduce cantitatea de mana necesară castării vrăjilor.

Healing: permite vindecarea personajului cu ajutorul kit-urilor.

Fletching: skill prin care un arcaș își poate produce singur săgețile.



Îngenunchează în fața mea, Sir Gromnie!



Exercițiile de yoga îți purifică sufletul.


Cât e turcu', şi pistolu'!


De-ar şti Guard-ul ce-l aşteaptă după colţ...

nerea unor arme sau armuri superpotente. Unele dintre aceste quest-uri sunt permanente (Sword of Lost Light) pe când altele apar şi dispar lunar, numai cei care se mişcă rapid beneficiind de ele (Mattekar Robe). Pentru a duce la capăt un astfel de


Două cornuri şi o sticlă cu lapte, vă rog!

quest, în general trebuie să execuţi mai mulţi paşi. Primul ar fi obţinerea elementelor componente ce constau în cea mai mare parte în trofee obţinute de pe cadavrele monştrilor (golem heart, mote, lugian sinew, shard, gromnie tooth). Aceste trofee au valori foarte mici, nu pot fi vândute deloc sau numai anumitor colecţionari răspândiţi prin toate oraşele continentului, dar utilizarea lor în cadrul acestor quest-uri le-au făcut foarte preţioase... asta şi ca urmare a faptului că se găsesc relativ rar. Odată ce au fost adunate toate componentele, urmează partea cea mai complicată, combinarea lor. Luate două câte două acestea vor fi îmbinate, folosindu-te de aportul unor skill-uri non-combative precum alchemy sau cooking, până la obţinerea produsului final.

Armele obţinute astfel sunt „legate" de personaj, adică nu pot fi date sau pierdute, doar vândute – moment în care ele se pierd definitiv. Surpriza va interveni însă la sfârşitul operaţiei, deoarece nu vei putea şti ce caracteristici finale va avea artefactul, deoarece pentru stabilirea acestora sunt luate în calcul calitatea elementelor componente şi mai ales abilitatea personajului în mânuirea acelei arme.

Orice personaj va avea trei caracteristici de bază, întâlnite de altfel în marea majoritatea a RPG-urilor. Este vorba despre sănătate, mana şi energie. Sănătatea nu mai are rost să o explic, rămâi fără ea ai murit, mana la fel de simplu este folosită pentru magii. În schimb, cu energia (stamina) lucrurile sunt un pic mai complexe. Activităţi normale precum alergatul (ciudat de altfel), mersul, adunatul obiectelor nu consumă energie.

În momentul luptei însă, energia este vitală atât pentru magi cât şi pentru războinici. Fiecare lovitură a luptătorului va consuma din această energie, fiecare eschivă va consuma stamina... iar rezultatul pierderii totale a acesteia este încetinirea fatală a mişcărilor, imposibilitatea de a mai alerga (în cazul în care vrei să fugi de vreun adversar), precum şi imposibilitatea de a mai evita loviturile oponenţilor.

Magii au altă utilitate pentru stamina. Pentru ei este o sursă vitală de mana şi health. Cu ajutorul unor combinaţii de magii, ei îşi pot „reumple" rezervele epuizate.


Noapte de vis alături de o lumânare.

Personagii negative...

Nu se putea să vorbesc atât de mult despre personajele noastre fără să amintesc şi despre oponenţii noştri, acele „sărmane" creaturi care ne stau de-a curmezişul pe drumul ce ne va duce... hmmm... chiar unde ne va duce? Dar, mă rog, e mai puţin important... Dereth-ul este plin de monstruleţi care mai de care mai ciudat, mai periculos, mai... Atlasul zoologic al continentului conţine pagini întregi cu creaturi unele dintre ele cu adevărat sărmane (iepuri, vaci, chiar şi drudge), pe când altele pot indica cel mai scurt drum către Lifestone unui grup întreg de aventurieri (golemi, olthoi, virindi, chiar şi drudge). De obicei, monştrii sunt construiţi pe aceleaşi principii ca şi eroii, cu câteva modificări ce le conferă rezistenţe speciale la anumite tipuri de atac


Aici ne trimit monştrii când facem prostii.


Dacă scăpăm de-aici, dau o bere!

Fighter/Enchanter

Este poate cea mai echilibrată clasă, din punct de vedere al caracteristicilor. Indiferent de arma folosită, loviturile lui sunt ucigătoare, puternice. De asemeni, rezistența fizică îi permite să facă față atacurilor monștrilor, chiar și când este înconjurat sau prins la colț. Este singurul care poate folosi tactici de pe vremea lui Ștefan cel Mare gen aruncatul



cu capul înainte în grămada de dușmani, însă nu ezită să folosească și metode machiavelice de genul „Dezbină și stăpânește". Dacă se descurcă și cu item sau creature enchant, atunci este cu atât mai periculos, deoarece va putea să-și dopeze abilitățile, să pună magii puternice pe armele și armurile sale și în același timp să-și slăbească oponentul. Pe lângă aceasta, în momentul în care va fi echipat cu un wand de war sau life va putea învăța și folosi și magiile acestor școli, chiar dacă numai de nivele mici.

Caracteristici de bază: Strenght, Endurance, Coordination, Quickness.

Caracteristici secundare: Focus, Self.

Abilități principale (preferabil specializate): Skill de armă, Melee Defence, Magic Defence.

Abilități secundare (trained): Missile Defence, Arcane Lore, Item Enchant, Creature Enchant, Healing, Un al doilea skill de armă (prefereabil Unarmed Combat sau Bow).

sau alte abilități mai „deocheate". Chiar și în cadrul aceleași specii există diverse ranguri (a se citi niveluri), diferența dintre acestea făcându-se fie prin dimensiunile, fie prin culoarea monștrilor. Începătorii s-ar putea să simtă pe propria piele „ignoranța" în cunoașterea monștrilor, a slăbiciunilor lor... E adevărat că pe mulți îi va deruta un pic clasificarea pe niveluri a monștrilor ce aparțin diverselor caste sau specii. Fiindcă un drudge de level 4 nu este același lucru cu un shadow de level 4. În timp ce un lugian de nivel 32 îl poți extermina fără prea mari bătăi de cap, un lich de level 20 o să te pună cu botul pe labe. De asemeni, oricât de slabi ar părea anumiți adversari, nu trebuie uitat că în număr mare pot fi fatali. Aici intervin două elemente importante de care trebuie ținut seama. Primul ar fi AI-ul adversarilor, care sincer nu mi s-a părut grozav, cel puțin din ce am întâlnit până acum fiindcă subteranele Dereth-ului ascunde probabil mult mai multe ciudățenii decât ne-am putea închipui. În genere, monștrii sunt extrem de legați de teritoriu: dacă le-ai intrat în rază, fac tot posibilul să te extermine, în cazul în care vrei să fugi te vor urmări un timp, iar la capătul teritoriului, dacă nu te prinde sau nu te ucide, renunță la urmărire. În schimb, atunci când e vorba să se folosească de abilitățile lor speciale o cam dau în bară. Cei care mai au câte o sclipire de inteligență, care nu cred că se datorează AI-ului cât șansei, sunt monștrii dotați cu abilități magice. Dar și așa... Am văzut cum se chinuiau să extragă mana unui luptător chiar de la primele



Liniștea de după furtună.

schimburi de amabilități lucru ce nu folosea sau dăuna nici unuia dintre combatanți. Războinicul odată angajat în luptă nu mai are nevoie de mana, lasă oțelul să vorbească pentru el, iar monstrul, deja cu mana la maxim, nu are nici o utilitate pentru cea pe care tocmai a extras-o. Sau, când nu are șanse să atace de aproape un jucător, deși dispune de range attack, monstrul îl folosește destul de rar. Iar exemple de acest gen pot continua. Pe de altă parte, monștrii care pot folosi magia sunt de zeci de ori mai periculoși decât unul non-mage chiar la leveluri inferioare. Viteza și frecvența



Un colț uitat de lume, Direlands.

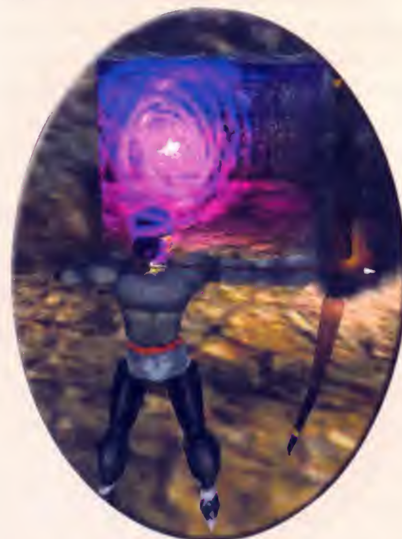


Faceți pariurile! Cine câștigă?

de castare este foarte mare și pe deasupra mai și lovește teribil de puternic, pe lângă avantajul de a trage de la distanță. Pentru luptători fără range attack, aceștia sunt adevărate coșmaruri. Singurul lucru la care pot spera este să ajungă lângă monstru și să-l omoare înainte să apuce acesta să dea

Archer/Enchanter

Este luptătorul specializat în atacul de la distanță fie el Bow sau Crossbow. Tactica preferată și recomandată este să-și caute un loc bun, preferabil înalt unde nu poate fi ajuns de adversari, și de acolo să-și împrăștie săgețile. O alta – la fel de utilă și eficientă – este hit and run, în care arcașul expediază un mănunchi de săgeți, după care se retrage înainte ca monstrul să apuce să se repeadă spre el. Este destul de puternic pentru putea rezista o perioadă în fața unor atacuri puternice în cazul în care nu și-a doborât adversarul înainte de ajunge la el. Odată ce a pus mâna pe un Composite Crossbow, puțini vor mai scăpa din fața săgeților lui.



Caracteristici de bază: Strenght, Coordination, Quickness.

Caracteristici secundare: Endurance, Focus, Self.

Abilități principale: Bow, Fletching.

Abilități secundare: Arcane Lore, Magic Defence, Melee Defence, Missile Defence, Item Enchant, Creature Enchant, Life Magic.



De-amorul meu te-ndură, o, dulce Julietă!

cu prea multe magii. Bineînțeles că aici intervin elemente de tactică impuse de experiența fiecăruia, alergatul în zig-zag, alergatul în cerc, strafe, provocarea anumitor vulnerabilități, și lista poate continua. Toate aceste elemente au impus de altfel, mai ales la jucătorii avansați și cu experiență, construirea anumitor tipuri de personaje. Cele mai de succes s-au dovedit a fi: Fighter/Enchanter, Archer/Enchanter și Mag. De altfel, nici nu am văzut pe nimeni care să-și fi ales un personaj presetat deși opțiunea alegerii acestora există.

Doamna cu coasa

Pentru foarte mulți, *Asheron's Call* ar părea, la prima vedere sau din citite, că este un joc foarte plictisitor. Adică ce ar putea fi distractiv în a fugi în pădure omorî tot ce vezi și poți, jefuiești cadavrele, te întorci în oraș, te echipezi și apoi o iei de la început. Nimic deosebit față de alte RPG-uri întâlnite. Însă ceea ce a construit succesul *Asheron*-ului a fost interacțiunea dintre oameni, mulți, chiar foarte mulți, au spus că este o copie aproape fidelă a civilizației noastre actuale. Există oameni norocoși și oameni ghinioniști, bogați și săraci, ambițioși și slabi de înger, nechibzuiți, deștepți, ce mai toată gama... Unii sunt foarte încăpățânați sau ambițioși și vor încerca să se descurce singuri, alții se vor da bine cât mai repede pe lângă vreun personaj important, alții se vor vinde scump... Este jocul care permite aproape orice manifestare... Stăm comod în fotoliul nostru, ne rupem de realitatea crudă și visăm cu ochii deschiși la o lume fantastică plină de eroi, unde vom face exact ce ne trece prin cap, desigur cu urmările de rigoare. Sentimentul acesta de imersiune într-o altă lumea este accentuat și de „dotările" tehnice ale jocului, engine-ul 3D, care – surprinzător pentru un joc online – funcționează fără cusur. Cu ajutorul unor plăci grafice mai performante vom putea fi martorii unor peisaje mirifice, ai unui decor în care ne putem mișca liber fără opreliști. Am avut ocazia să asist la niște răsărituri și apusuri de soare cu adevărat magnifice, mai ales dacă sunt privite de pe un punct înalt (turn sau munte).



Manifestație antiguvernamentală în piața centrală



Focuri de artificii pentru avansare în grad.

Dar uite cum îl fură amintirile pe om și uită ce are de făcut. *Asheron's Call* este un joc de interacțiune socială în care legăturile dintre oameni definite în joc prin fellowship și allegiance sunt ingredientul de bază. Fellowship constă într-un grup de aventurieri care se decid să atingă un țel comun (vânătoare, curățirea vreunui dungeon, recuperarea vreunui cadavru sau realizarea unui quest). Fellowship-ul durează doar o singură sesiune, în momentul în care jucătorii se deconectează, ea se destramă. Punctele de experiență obținute în aceste expediții se împart între toți membrii fellowship-ului în funcție de nivelul fiecăruia. Allegiance, în schimb, este o legătură de durată prin care se și formează o structură de clan. Această legătură este permanentă, nu se destramă la deconectare și în interiorul ei pe direcție ascendentă vor circula puncte de experiență generate de vasal către patron. Legătura aceasta este atât de complexă încât mi-ar trebui pagini întregi ca să povestesc despre ea și este unul din elementele care, recunosc, m-au captivat cel mai mult la *Asheron's Call*. Alianțele funcționează pe următorul principiu. Vasalul generează puncte de experiență patronului/monarhului său, puncte care nu se deduc din experiența adunată cu greu de acesta și pentru care patronul „plătește" prin diverse metode (îl echipează cu arme și armuri, îl învață magii, îi arată locuri bune de vânătoare, îl ajută la quest-uri, îl recompensează pentru avansări în grad, îl ajută să-și recupereze cadavre atunci când a murit sau, ultima modă, power level up). Ce înseamnă un power level up? Un personaj de level mare din alianță, de preferință un mag cu creature și item enchantment, ia un personaj de nivel mic și îl duce într-un loc cu monștri foarte puternici și care vor genera multe puncte de experiență. Magul va crea diverse vulnerabilități pe monstru și îi va crește caracteristicile personajului astfel încât acesta din urmă va putea ucide monștrii din 2-3 lovituri, monștri de care în condiții normale ar fugi, dacă ar mai apuca. Astfel se poate ajunge ca un jucător să sară literalmente de la level 1 până la level 15-16 în mai puțin de două ore. De aici încolo, vasalul se va putea întreține singur, ba chiar va putea recruta și ajuta la rândul lui pe alții mai puțin norocoși.



Nimic nu e mai plăcut decât o baie pe cinste!

Player Killer

Darktide este un server special de *Asheron's Call* pus la dispoziție de **MSN Zone**. De ce? Pe toate serverele jucătorii sunt protejați... mai precis nu se pot ataca și ucide între ei până nu ating un altar situat undeva în Direlands și care va sparge această protecție. Toți cei care vor duce la capăt

Mage

Este poate cel mai de temut caracter. Construit bine, poate extermina dintr-o singură lovitură chiar şi pe cei mai periculoşi adversari. Este şi singurul care poate învăţa repede toate cele patru şcoli de magie. La nivele mici este foarte vulnerabil în faţa atacurilor fizice, însă, odată dezvoltat şi cu ajutorul multitudinilor de protecţii pe care şi le poate conferi, va deveni aproape de neatins. Magiile sale puternice pot descuraja chiar şi pe cel mai încăpăţânat atacator. Şi nu în ultimul rând sunt poate cei mai adecvaţi pentru a fi monarhi sau patroni (Leadership-ul lor este mare) deoarece pot susţine foarte uşor din spate un caracter de level mic în lupta sa cu monştrii feroce. Tactici preferate hit and run şi drain life (la nivele mici), vulnerabilităţi şi atacuri magice puternice la leveluri mari.



Caracteristici de bază: Focus, Self
Caracteristici secundare: Strenght, Coordination, Endurance, Quickness
Abilităţi principale: War Magic, Life Magic, Mana Conversion
Abilităţi Secundare: Arcane Lore, Magic Defence, Missile Defence, Item Enchant, Creature Enchant, Skill de armă (dagger sau staff), Assess Creature.

ritualul vor deveni player killer, vor putea ucide numai alţi PK şi vor putea fi ucişi la rândul lor. **Darktide** este singurul server pe care începi jocul direct ca PK şi tocmai de aceea nu este pentru începători. În această lume trebuie să fii permanent atent, e greu să ai încredere în cineva, trebuie să te uiţi tot timpul peste umăr. Oraşele din **Darktide** sunt poate cele mai mari cimitire din *Asheron's Call*. În această lume se schimbă aproape toate conceptele şi tacticile învăţate până acum. Adversarul nu va mai fi un script stupid, ci un om inteligent, care la adăpostul monitorului său îşi va folosi toate abilităţile pentru a se asigura că nu-l vei mai deranja mult timp. Începutul mai ales este cel mai greu în **Darktide**, deoarece cazi foarte uşor victimă vânătorilor feroce care pândesc la marginile oraşelor. Intrarea în oraş pentru a vinde trofeele şi pentru a te reechipa este poate mai periculoasă decât o aventură prin catacombe. Există luptători de level 5-12 care pândesc orice intrus şi încearcă să-l elimine şi apoi să-l jefuiască. În schimb, între PK de level mare există deja stabilit un fel de cod de onoare. Chiar dacă se omoară între ei, de cele mai multe ori, învingătorii omit intenţionat să culeagă obiectele de pe cadavrele învinşilor. Aici se va observa cu adevărat importanţa monarhiilor şi a alianţelor dintre ele.



Unde-s doi, puterea creşte.

Cuvânt de final

Microsoft este companie care a stârnit nenumărate controverse, însă la capitolul jocuri a fost mai mult decât inspirată. *Asheron's Call* este de departe cel mai bun RPG online pe care l-am văzut. Odată ce ai început să-l joci, cu greu mai reuşeşti să te laşi, uiţi de familie, de iubită, de prieteni, de tot... Pierzi zile şi nopţi încrâncenat în faţa monitorului, fie încercând să aduni suficiente puncte pentru a mai ridica un skill, fie pentru a vedea dacă eşti pregătit pentru cine ştie ce creatură.

Pentru toţi cei care vă veţi decide să-l încercaţi, vă sfătuiesc să vă asiguraţi că aveţi o conexiune bună la Internet, deoarece astfel veţi scăpa de frustrarea de a vă vedea personajul măcelărit de monştri fără să puteţi să clintiţi un deget. La acest capitol, cei care s-au decis să încerce cu fighter sunt uşor avantajaţi în faţa magului, deoarece bătălia este rezolvată pe serverul american, iar luptătorului, odată ce i-ai dat auto repeat hit, va continua să lovească până omoară adversarul sau este omorât de către aceasta, chiar dacă la tine pe monitor acest lucru nu se observă. Dacă, în schimb, lagul te-a prins atunci când erai înconjurat de mai mulţi adversari cred că nici rugăciunile nu te mai ajută. Pe Internet au apărut o serie de softuleţe ce au ca scop uşurarea „muncii" din *Asheron's Call*. Dintre acestea vă recomand trei ca fiind must have. *Split Pea* este unul dintre ele şi este extrem de util deoarece vă ajută atât la crearea personajului cât şi la învăţarea magiilor. *AC Explorer* este un soft, ce se poate updata periodic de pe Internet şi care conţine o hartă a Dereth-ului împreună cu toate punctele de interes fiecare dintre acestea cu coordonatele exacte şi o scurtă descriere oferită de oameni care deja au fost pe acolo. Iar la urmă poate cel mai folositor dintre toate *AC Tracker*. Acesta din urmă va monitoriza constant activitatea personajului notând la intervale regulate coordonatele acestuia. Acest lucru este foarte util în cazul deconectărilor subite soldate cu moartea personajului, ştiind unde ai fost înainte de deconectare ai şanse mult mai mari să-ţi descoperi cadavrul. Iar dacă se întâmplă să mori undeva în sălbăticie *AC Tracker* va însemna frumos pe hartă locaţia corpului lăsat în urmă. Acestea fiind spuse nu mai îmi rămâne decât să vă urez mult noroc celor care v-aţi decis să încercaţi *Asheron's Call* şi să-l recomand cu căldură celor care mai au încă ceva dubii.

Claude



File de poveste... copaci umblători.

DATE TEHNICE

Gen:	Online RPG
Producător:	Turbine Entertainment
Distribuitor:	Microsoft
Sistem recomandat:	P 200 MHz, 32 MB RAM
Placă de reţea:	da
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Da.

NOTA LEVEL REVIEW 92

Grafică:	19/20	Feeling:	20/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	09/10



Mobility

Aşa că tot am votat primari noi anul acesta.

De când **Maxis** a trecut la simularea vieţii de familie, simulatoarele urbane au cam fost date uitării. *SimCity* se află undeva în arhive şi nici o altă companie nu a mai încercat să realizeze un astfel de joc. Iată însă că în urmă cu câteva săptămâni a apărut freeware pe Internet un city-builder produs de o firmă germană complet necunoscută, **Glamus**. *Mobility*, cum se numeşte jocul, este un simulator clasic, un *SimCity* în toată puterea cuvântului cu mici accente pe aspectul traficului din oraş. Pentru fanii genului, cea mai potrivită comparaţie este *SimCity 2000*.

Cu jalba la primar

Ca şi în jocul produs de **Maxis**, trebuie să construim un orăşel prosper, sau o un megalopolis (după gusturi), în care să avem grijă ca toate nevoile cetăţeanului de rând să fie îndeplinite. La început, populaţia va creşte uşor până la fantasticul număr de 15.000 locuitori, dacă le asiguri strictul necesar: case şi locuri de muncă. De la această cifră în sus „migratorii" vor fi atraşi doar dacă le poţi oferi şi o multitudine de alte aspecte. Ca şi în *SimCity* delimitezi nişte



zone diferenţiate prin culori pe care concitadinii tăi vor ridica şi construcţiile adecvate, în speţă apartamente, magazine şi fabrici. Dacă aceste zone sunt în cantitate suficientă şi la o distanţă corespunzătoare de drum, vei vedea cum se vor umple rapid, fiindcă oamenii înalţă spre ceruri cele mai maiestuoase clădiri într-un hei-rup colectiv. Ca design, deşi nu sunt atât de variate ca cele din *Sim City*, sunt totuşi suficient de plăcute pentru a te determina să încerci să-ţi construieşti un oraş „drăguţ" din punct de vedere arhitectural. Pe lângă aceste construcţii, mai sunt disponibile, într-un număr redus e adevărat, clădiri adiţionale care însă prin modul cum au fost concepute şi desenate merită toată lauda. În această categorie de clădiri intră cele destinate ridicării nivelului de trai al locuitorilor oraşului, adică şcoli, supermarket-uri, facilităţi sportive, fiecare dintre ele putând fi construite în trei categorii de dimensiuni: mici, mari şi extra-large. Cele extra-large sunt de departe cele mai frumoase şi în nici un caz nu trebuie ignorate, deşi sunt costisitoare, atât la construcţie cât şi la demolare.

Cea mai plăcută surpriză pe care mi-a oferit-o acest joc a fost posibilitatea de a investi bani din bugetul primăriei pentru a cerceta diverse modalităţi de îmbunătăţire a vieţii citadine. E adevărat că sunt exclusiv legate de subiectul trafic, maşini nepoluante, carburanţi noi sau metode de a ţine lumea în casă. Odată ce aceste cercetări au oferit rezultate, poţi face tot felul de concesii pentru a determina lumea să le utilizeze.

Poţi, de exemplu, să plăteşti un anumit procent din preţul unei maşini electrice sau poţi să acorzi reduceri de parcare pentru maşinuţe de buzunar (să nu mă audă şoferii de Tico şi Matiz că cine ştie ce idei le dau).

Transportul

Simularea constructivă nu este cel mai important aspect al lui Mobility, cu fondurile de început poţi construi foarte rapid ditamai metropola. Accentul se pune, aşa cum am mai spus, pe rezolvarea uneia dintre cele mai arzătoare probleme ale oricărei aşezări umane: TRAFICUL. Nu este, binefnţeles, cel mai complex simulator, dar atinge câteva detalii pe care alte



Fabrici şi uzine.



Zona rezidenţială.


Trenule, maşină mică...


Complex sportiv demn de olimpiade.

jocuri le-au ignorat. Normal că pentru a avea trafic trebuie să ai drumuri şi maşini. Mijloacele de transport în comun vei fi nevoit să le achiziţionezi din banii primăriei, însă restul de vehicule vor apărea imediat ce vei fi construit în oraş câteva puncte de închiriat maşini precum şi un centru de dirijare a traficului. Drumurile au un rol crucial în determinarea nivelului de trafic şi de aceea vin şi în mai multe variante, pe care, le vei folosi în funcţie de planificarea ta urbană.

Drumurile secundare le vei aşeza, evident, în zone în care consideri că traficul nu va fi foarte ridicat; urmează drumurile principale şi autostrăzile. Însă, pentru a construi o stradă nouă, trebuie întotdeauna să începi dintr-o altă stradă, de aceea trebuie să fi atent cum amplasezi clădirile ca să nu ai surpriza de a nu mai putea construi şosele, cu atât mai mult că nu pot fi pornite din orice punct al străzii de origine. În afară de drumuri, se mai poate construi o reţea de trenuri urbane, însă eu, în general, am evitat-o, deoarece am avut dificultăţi mari în a intersecta şoselele cu ea.


Cifre, cifre şi iar cifre.

Odată reţeaua rutieră pusă la punct, urmează partea cea mai delicată şi complexă în acelaşi timp. Este momentul în care începi să simţi acele mici detalii despre care am amintit la începutul acestui paragraf. Intră atât de mult în detalii încât ai posibilitatea să-ţi construieşti semafoare la intersecţii, ba chiar să stabileşti cât timp să stea aprinsă lumina verde pentru fiecare arteră în parte, să setezi priorităţile la intersecţiile fără semafor sau să impui limite de viteză (mai ales în dreptul şcolilor, că doar nu vrei să rişti viaţa viitorilor „urbanişti").

Transportul în comun trebuie şi el supervizat cu mare atenţie. Mai întâi vor trebui amplasate staţiile, după care vei putea desena traseele (le fel ca în *Traffic Giant*) şi, în final, să distribui autobuzele. Spre deosebire de jocul produs de **JoWooD Productions**, *Mobility* oferă posibilitatea de a seta frecvenţa de circulaţie a autobuzelor (frecvenţă în funcţie de care ţi se va şi cere un anumit număr de autobuze). Dacă vreuna dintre linii este supra-aglomerată eşti anunţat imediat pentru a putea lua măsurile necesare, cum ar fi mărirea frecvenţei, a numărului de autobuze pe acel tronson sau crearea unei linii adiţionale. Pentru a lucra eficient în această junglă citadină, ai nevoie de informaţii precise şi rapide. *Mobility* excelează în una şi cam clachează în cealaltă. Informaţii sunt o mulţime, multe utile, altele doar de formă. Tocmai din această cauză va fi destul de greu să realizăm care sunt cu adevărat cele de care avem nevoie, unde să acţionăm şi cum. Lipsa unui tutorial se simte cel mai acut tocmai în acest aspect. E adevărat că odată ce te-ai obişnuit îţi va fi destul de uşor să ajungi la informaţia dorită, dar până atunci o să te simţi ca un puşcaş marin asaltat de gloata vietnameză.

Pentru un joc distribuit free pe Internet şi produs de o companie care nu are nici un dram de experienţă în acest domeniu, *Mobility* este un joc reuşit la toate capitolele. Nu are cerinţe de hard pretenţioase, este atractiv şi antrenant încât să te ţină ore întregi în faţa calculatorului, iar tehnic vorbind – grafica şi sunetul (midi), deşi la nivelul anului 1997, sunt satisfăcătoare. Nu îmi mai rămâne de făcut decât să vă urez zile uşoare în fotoliul de primar şi să vă bucuraţi de prezenţa acestui joc full de pe CD-ul nostru.


Cărarea calului de oţel.

Claude

DATE TEHNICE

Gen: City Builder
Producător: Glamus
Distribuitor: Glamus
Sistem recomandat: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D: Nu. **Multiplayer:** Nu.

NOTA LEVEL REVIEW 72

Grafică:	**15/20**	**Feeling:**	**15/20**
Sunet:	**10/15**	**Multiplayer:**	**00/05**
Gameplay:	**24/30**	**Impresie:**	**08/10**

Cleopatra: Queen of the Nile



Frumusețea a făcut întotdeauna casă bună cu misterul...

Toată lumea așteaptă cu sufletul la gură să vadă în ce direcție se îndreaptă city builderele produse de **Impressions Games**. *Pharaoh*, lansat anul trecut în toamnă, nu a făcut altceva decât să îmbrace *Caesar III* în straie egiptene și să-i învețe pe romani să construiască monumente gigantice.

Impressions se pregătește de un nou decor, cel al mitologiei grecești, și, în timp ce întreaga atenție este îndreptată către proiectul *Zeus*, intrat deja în faza de beta test, producătorii au reanimat mitul celor două jocuri anterioare *Caesar* și *Pharaoh*.

Cleopatra: Queen of the Nile este un mission pack pentru *Pharaoh*, iar legăturile cu vechiul Caesar nu constau doar în referirile la aventurile amoroase ale celebrei regine cu liderii romani Caesar și Antoniu, ci și în câteva mici schimburi de amabilități între cele două armate. Situația mission pack-urilor și add-on-urilor nu este atât de ingrată ca cea a unor continuări. În timp ce un al doilea joc este obligat să vină cu idei și elemente noi, un mission pack este suficient să creeze doar niște situații, provocări noi, iar dacă aduce și câteva îmbunătățiri atunci cu atât mai bine.

Inimă de... regină

În cazul *Cleopatrei* cele două „necesități" au fost atinse. Pe de o parte continuă povestea de acolo de unde a părăsit-o *Pharaoh*, adică din perioada de apogeu a grandioaselor piramide până la ultimul conducător adevărat pe care Egiptul l-a avut, Cleopatra, de la Piramidele lui Tuthankamon și Ramses până la decăderea Alexandriei, orașul care la un moment dat ajunsese atât de puternic încât populația lui era dublă față de cea a Romei. Doar transpunerea jocului într-o altă perioadă a istoriei Egiptului nu ar fi justificat prezența acestui mission pack pe piață. De aceea nu trebuie să ne mire că au apărut și câteva noutăți pe ici pe colo, unele impuse de epoca folosită, altele impuse de șeful de proiect.



Zonă rezidențială la poale de templu.

Cele mai vizibile prezențe sunt la capitolul meserii cu construcțiile aferente și, nu în ultimul rând, obiectivele ce trebuie atinse. La ultima dintre acestea, modificările nu sunt majore, în genere au apărut misiuni cu termene limită de realizare sau altele în care trebuie să menții anumite standarde pentru un anumit timp. Meserii noi, după cum am mai spus, au apărut... nu sunt foarte multe, dar se integrează bine în economia orașului și sunt chiar mai mult decât utile. În principiu, din produsele acestora se scot bani frumoși prin comerț, însă contribuția lor la construirea giganticelor lăcașe mortuare este majoră. Interiorul mormintelor este foarte întunecat, iar sclavii/muncitorii vor fi reticenți în a intra în ele, moment în care prezența unui fabricant de lămpi în oraș este extrem de apreciată. De asemeni, pretențiile Faraonilor pentru designul și aspectul mormântului au crescut simțitor, motiv pentru care artizani din toată Țara Egiptului se strâng pentru a vopsi pereții mormântului, activitate pentru care au nevoie de vopsea ce se obține din henna. Și uite așa un întreg lanț de producție a fost creat. Până una alta pe mine m-au distrat la culme dezastrele naturale ce se ivesc pe parcursul misiunilor, de la invazii de broaște (ce-ți alungă populația) sau lăcuste (ce-ți decimează recoltele) până la transformarea Nilului în Marele Fluviu de Sânge.

Egiptul este recunoscut pentru construcțiile mortuare pe care le-a lăsat moștenire posterității. Însă civilizația lor glorioasă nu s-a limitat numai la acestea. Toată lumea a auzit de Farul din Alexandria, una dintre cele Șapte Minuni, sau realizează pierderea imensă pe care a suferit-o omenirea atunci când Biblioteca din Alexandria a ars aruncând în neant cunoștințele unui popor întreg. Toate aceste edificii, alături de multe altele, pe care nu are rost să le înșir acum aici, vor putea fi amplasate și folosite în *Cleopatra*. Din nefericire, dacă până acum am amintit numai de noutățile aduse de *Cleopatra* (apropo nu este stand alone, veți avea nevoie de *Pharaoh* instalat) a și păstrat o mulțime de bug-uri ale predecesorului său masculin.În special cele legate de găsirea traseului cel mai scurt de către muncitori sau cele ale managementului depozitelor.

Teoretic *Cleopatra* este pentru *Pharaoh* ceea ce *Brood War* este pentru *Starcraft*, practic însă mă îndoiesc să se fi realizat acest obiectiv.

Cu toate acestea nu pot să nu remarc oportunitatea momentului apariției. Toată lumea așteaptă acum cu nerăbdare *Zeus*,



Așa se construiesc marile morminte.

iar dacă au posibilitatea să-și înece un pic focul cu *Pharaoh* înnoit nu cred că vor ezita. Dar asta numai până la apariția lui *Zeus*.

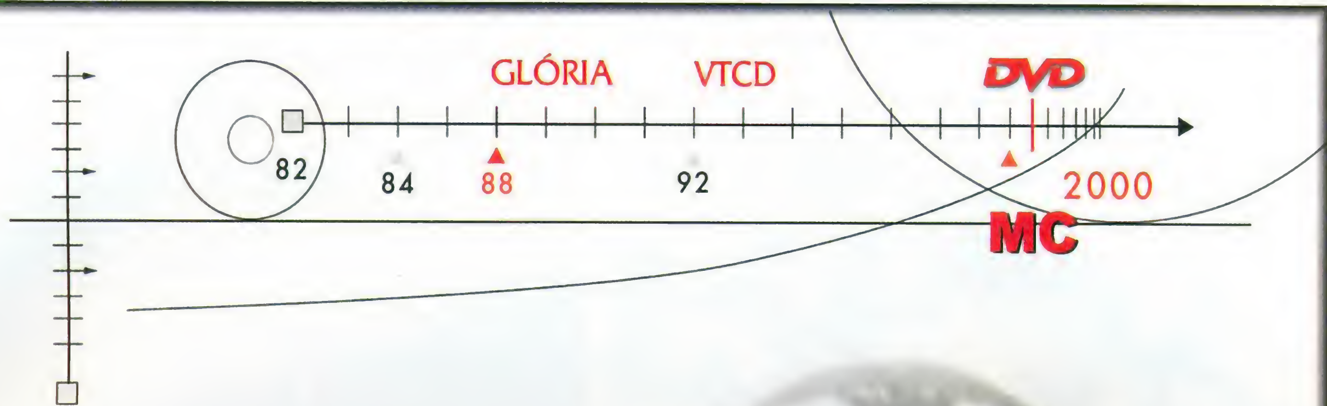
Claude

DATE TEHNICE

Gen:	City Builder
Producător:	Impressions Games
Distribuitor:	Sierra / Havas Int.
Sistem recomandat:	Pentium 166 MHz, 32 MB RAM.
Accelerare 3D: Nu.	Multiplayer: Nu

NOTA LEVEL REVIEW 85

Grafică:	18/20	**Feeling:**	20/20
Sunet:	15/15	**Storyline:**	04/05
Gameplay:	20/30	**Impresie:**	08/10



Let's save their spirt!

... through MC, CD, DVD made by VIDEOTON!

CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO-CD VIDEO-CD



DVD
DVD

Puskás Tivadar (1844 - 1893)





Icewind Dale



Iată câteva „Tips & Tricks" care sper că-ți vor folosi.

Jocul este liniar, deci, ori vei avea nevoie de anumite obiecte, ori va trebui să fii prezent în anumite locații pentru a trece la următorul episod. Nu este nevoie să arunci banii pe obiecte „+1", deoarece le vei găsi în diferitele dungeon-uri prin care vei trece; în schimb, cele magice merită păstrate. Magul este foarte important, pentru că anumiți adversari nu pot fi loviți decât cu magie (aici se va dovedi util ciocanul lui Conlan), iar clericul are aceeași importanță datorită healing-ului pe care-l poate face. Nu trebuie să scapi din vedere că un hoț va fi întotdeauna util la deschis ușile și cuferele încuiate, dar și la a detecta capcanele ascunse prin toate nivelele jocului.

Prolog - Easthaven și Kuldahar Pass

În colțul de S-W al hărții o vei găsi pe Elisia (cea care îi cânta lui Jhonen).

În colțul de S-E al hărții te vei întâlni cu Damien, acesta îți va povesti despre goblini pe care va trebui să-i omori. Lui Damien trebuie să-i duci peștele pe jumătate mâncat ca să-i demonstrezi că i-ai omorât pe goblini.

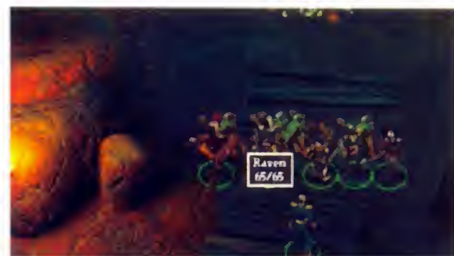
În Kuldahar Pass te vei întâlni cu un Ogre pe care-l doare capul. Când ajungi la Kuldahar vorbești despre Ogre cu Arundel și acesta îți va spune rețeta antidotului pe care i-o vei comunica lui Ogre. În moara abandonată, în nivelul superior vei găsi, închis într-un dulap, un băiețel pe care-l eliberezi și mai primești niște experiență.

Capitolul 1 - The Vale of Shadows și Temple of the Forgotten God

După ce intri în caverna din N-E a hărții și îi vei bate pe toți undead vei ajunge să vorbești cu spiritul lui Kresselack. Acesta îți va spune că nu el este sursa răului, dar te va ajuta în quest-ul tău doar după ce o vei omorî pe preoteasa Lysan (se află în peștera chiar la sud de Statuia din centrul hărții). Armele din categoria „blunt weapons" (hammer, mace) vor face mai mult damage (față de armele edged – săbii, topoare etc.) împotriva scheleților. În Temple of the Forgotten God nu vei găsi Heartstone gem, dar te vei întoarce la Arundel și acesta îți va da o nouă destinație pe hartă.

Capitolul 2 - Dragon's Eye

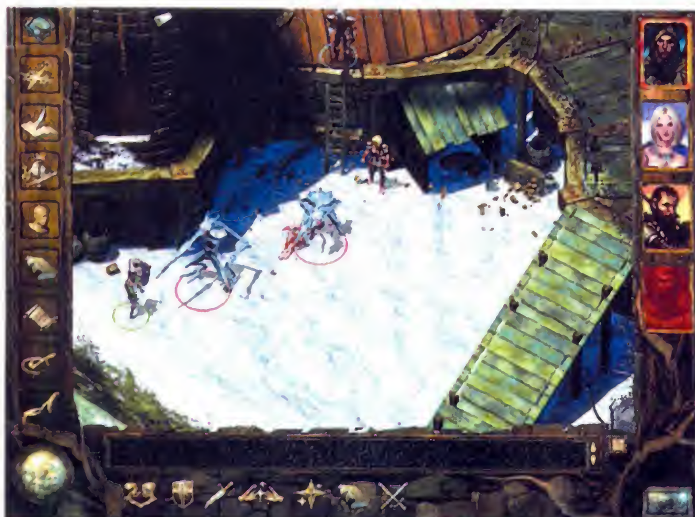
În peșteri va trebui să-l învingi pe Lizard King care-i ține captivi pe localnicii din Kuldahar. Tot aici se află și Sheemish, fiul lui Conlan, iar când te vei întoarce la Conlan vei primi cheia de la cufăr (asta dacă nu l-ai descuiat deja cu „hoțul"!). Youxonomei este chiar fetița care apare la începutul nivelului final, iar în camera în care se află te sfătuiesc să nu intri, ci să folosești arme de distanță, până vine ea spre tine. Asupra ei vei găsi Heartstone Gem.



Formație de luptă.

Capitolul 3 - Severed hand și Labelas Tower

Cele patru bucăți din mașină (Astrolabe) le vei găsi astfel: o bucată se află la popa care te roagă să-i omori pe „semenii" lui, o bucată se află la căpitanul gărzilor (care îți va adresa aceeași rugăminte), alta se află în porțiunea inferioară a turnului, iar ultima în partea superioară a turnului. Numai după ce vei repune în funcțiune mașina vei putea discuta cu Larell și îi vei putea înmâna Heartstone gem.



Doi monștri de gheață vor să mă atace.



Decât s-o iau pe podul ăla șubred, mai bine o iau prin dreapta.



Luminița de la capătul tunelului.



Harta care te va călăuzi.

Capitolul 4 - Dorn's Deep

Inamicii intitulați Drow sunt foarte buni, cei care trag la distanță au arbaletă și niște săgeți care fac 30 de puncte de damage în 15 secunde, deci atenție. Nu sunt de neglijat nici magicienii Drow! În peșteră vei găsi doar un badge (Krilac's Badge), dar vrăjitorul (Saablic Tan) îți spune că mai sunt încă cinci pe care trebuie să le obții pe toate.

La masa rotundă vei observa scris pe ea trei semne care se repetă. În încăperea alăturată se află aceleași trei cercuri concentrice.

Trebuie să calci doar pe semnele corespondente cu cele din camera anterioară pentru ca să poți elibera mecanismul (ciocanul căzut de la statuie).

Calci pe primul semn (primul cerc), mergi pe lângă zid și poți călca în primul cerc și pe semnul alăturat, după care mergi pe marginea cercului al treilea și calci pe semnul de infinit.

În al doilea ecran (după fantoma lui Norlinoor) găsești „esența" lui Terikan pe care trebuie să o duci în cripta lui Jamoth, numai astfel îl vei învinge pe Lich. Vei găsi de asemenea multe alte obiecte utile prin morminte, deci merită să te uiți prin ele, dar cu hoțul și să aibă activată opțiunea „detect traps".

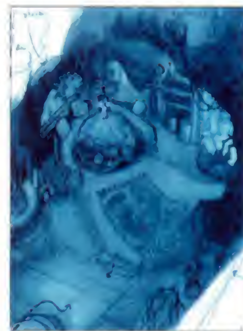
Capitolul 5 - Wyrm's Tooth

Gareth te va ruga să obții cheia de la ieșire pentru ca sclavii să scape. Soth îți va da o carte cu ajutorul căreia vei reuși să



Oare de ce nu-i nimeni aici la bar?

treci podul din S-W hărții. Kerish îți va da cheia bănuind că tu ești un spion. După ce-i dai cheia lui Gareth toate salamandrele îți vor deveni ostile. N-ar fi rău să te folosești de ideea pe care ți-a dat-o Gareth: aceea că salamandrele sunt sensibile la foc. Clericul ar trebui să aibă o vrajă Resist Fire/Cold care se va dovedi utilă și ea. Mergi la pod, îl repari cu ajutorul cărții date de Soth, te bați cu toți Frost Giant din peșteră, inclusiv cu Joril (obții al doilea Badge), și eliberezi sclavii după ce îl omori și pe Kontik.



Casa lui Arundel.

Capitolul 6 - Dorn Deep

Tarnished Sentry sunt niște inamici demn de luat în seamă ei putând ataca atât de la distanță cât și de aproape.

Cea mai bună armă împotriva lor este magia, deoarece săgețile nu au nici un efect asupra lor.

Sfârșit subit... (continuarea în numărul viitor)

K'shu



O frumoasă fântână de foc.



Cavalerii mesei rotunde.



Magix PlayR Deluxe

Sau despre cum un program de calculator te poate face din om, un adevărat DJ!

Foarte mulți cititori m-au întrebat, prin e-mail sau scrisori, despre un program care să le permită să mixeze MP3-uri în timp real, având la dispoziție diverse funcții ce pot fi întâlnite de obicei pe mesele de mixaj ale DJ-lor, în discoteci. Produsul celor de la **Magix**, și anume *PlayR Deluxe*, este un astfel de software, despre care vă pot spune deja că m-a surprins prin mulțimea de posibilități pe care le oferă.

2 x Turntable

„Turntable" – asta ar cam însemna pick-up de DJ, din acela pe care se pune placa de vinil și se fac, cu mâna, o grămada de efecte, cum ar fi scratch și reverse, în diverse formule ritmice. De obicei veți găsi pe masa unui DJ cel puțin două turntable-uri, pentru a spori diversitatea sonoră necesară unui mixaj de calitate. Există și în *Magix PlayR Deluxe* două astfel de turntable-uri, numai că sunt virtuale. Deci, nu pot fi mișcate cu mâna, și nici mouse-ul nu poate fi folosit pentru a face scratch în timp real. În schimb, în fiecare din aceste turntable-uri virtuale se pot stoca, pe lângă o piesă muzicală, până la opt sunete (loop-uri sau efecte sonore, precum și întregi fraze muzicale sau de voce). Pentru a ușura potrivirea pieselor, a loop-urilor și a efectelor sonore într-un mixaj beton, ambele turntable-uri au funcții de detectare a BPM-ului, dar și de potrivire a BPM-ului între cele două turntable-uri prin resampling, pitchshifting sau timestretching, precum și de sincronizare între turntable-uri. Foarte util mi se pare faptul că, pe fiecare din turntable-uri apar patru „beculețe", ce se aprind unul după altul pentru a marca bătaia piesei rulate. Este astfel mult mai ușor să știi când trebuie să dai play la un anumit efect, deoarece beculețele îți indică unde te afli în cuprinsul măsurii muzicale, întocmai ca în cazul unui sequencer analogic. Bineînțeles, pentru ca această funcție să-și dovedească utilitatea, trebuie ca latența audio a sistemului să fie cât mai redusă. Această latență poate fi reglată în meniul de Opțiuni, prin jonglarea cu dimensiunea bufferului din memorie folosit de program pentru datele audio. Este de preferat să dețineți o placă de sunet care are drivere DirectX. Veți evita astfel folosirea unor drivere DirectX emulate, ceea ce va duce la reducerea timpului scurs între mouse click și efectul audibil al acestuia.

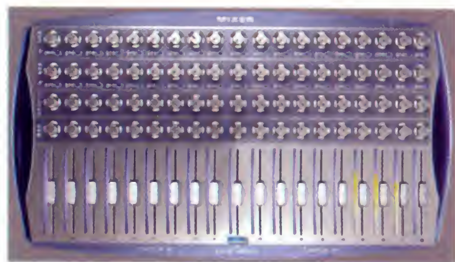


Mixaj și efecte

Reducerea latenței audio este într-adevăr importantă, dat fiind că toate reglajele se pot face în timp real, și, de aceea, este foarte important să le poți potrivi cu muzica. Spre exemplu, se poate folosi un mixer pe 19 canale, din care 16 sunt dedicate sloturilor de efecte ale turntable-urilor (câte 8 de fiecare), două pieselor muzicale încărcate în turntable-uri, și unul intrării audio în timp real, de la un microfon. Pe fiecare din aceste canale (inclusiv pe cel de intrare audio din exterior) se pot pune câte două efecte, a căror intensitate se poate regla independent, se poate regla independent frecvența de tăiere a unui filtru (pentru filter sweeps), precum și panoramarea.

Efectele ce pot fi folosite pe fiecare din aceste canale sunt reverb, echo, distortion și compressor, precum și un egalizator pe 10 benzi. La acestea se pot adăuga plug-in-urile DirectX instalate la voi în sistem, deoarece *Magix PlayR Deluxe* le recunoaște și le poate utiliza.

Dar, iată, ce surpriză! *Magix PlayR Deluxe* înregistrează fiecare mișcare, fiecare operațiune pe care o executăm în timpul unui mix. Astfel, putem salva mixajele noastre ca fișiere de mici dimensiuni, alături de care care mai sunt necesare doar MP3-urile sau wave-urile sursă. Un mixaj astfel „capturat" poate fi apoi modificat oricând în timp real.



Mixerul pe 19 canale al Magix PlayR Deluxe

O astfel de facilitate, alături de toate celelalte oferite de *Magix PlayR Deluxe* (printre care și posibilitatea de a face MP3-uri – *PlayR Deluxe* aproape că include *Magix MP3 Maker*) fac din acest program o ofertă interesantă și practică pentru cel dornic să-și pună în mișcare prietenii, sau, de ce nu?, o discotecă întreagă.

Marius Ghinea

Producător:
Magix Entertainment Corp.
Ofertant:
PC&A
Tel: 01-2425384
Preț: 99 DM.

Magix MP3 Maker

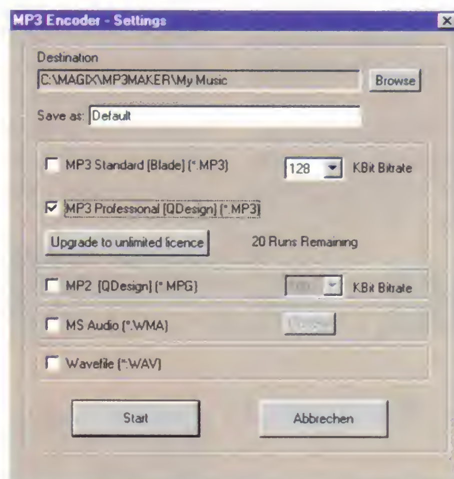
Faceți mepetreiuri fraților, numai să aveți cu ce!

He-he, este și cu ce, dacă vă ridicați ochii la titlul de mai sus. Asta-i programul cu care, repede și fără probleme de nici un fel, puteți face hocus pocus-ul: Uite CD-ul, nu e CD-ul! E MP3-ul! Sunt 10 CD-uri într-unul singur! Cum s-ar spune, *Magix MP3 Maker* este un program cu care se pot copia piste audio de pe un CD audio, după care acestea pot fi comprimate în format mp3. Numai că lucrurile, deși sunt atât de simple, nu sunt atât de sărace. Adică, Magix MP3 Maker are mai multe facilități de oferit, pentru a fi o sculă completă de făcut MP3-uri, și una bună de ascultat poliția militară 3, pe engleză și cu inițiale.

Spintecați și ardeți!

Să luăm apucăm cu putere *Magix MP3 Maker* în mâini și, astfel înarmați, să năvălim ca tătarii în CD-uri și să le facem ce ne place nouă mai mult. Să facem rip, nimic mai simplu cu Magix MP3 Maker, dacă apeși butonul de RIP CD. Și dacă faci doar atât, asta înseamnă Rest In Peace CD, pe HDD-u' meu.

Dacă nu vrei asta, nu-ți rămâne decât să arzi CD-ul pur și simplu, apăsând butonul COPY CD, ceea ce duce la copierea fidelă a CD-ului aflat în unitatea CDROM. Sau, poate că vrei să faci economie de CD-uri, și alegi să comprimi pistele audio ca MP3-uri. Foarte bine, ai ales corect, ești pe drumul cel bun ca utilizator al *Magix MP3 Maker*. Că doar nu era să folosești doar o mică parte din acest program! Care, deși mică, este suficient de ageră. Mă refer aici la faptul că rip-ul CD-ului se poate face după toate regulile artei, existând în meniul de opțiuni posibilitatea de a seta modurile de rip:



Alegerea encoder-ului MP3. Pentru cel produs de QDesign, aveți de dat nişte bani în plus.

Normal, Burstcopy și Sector Synchronisation. În acest ultim caz, se poate alege numărul de sectoare copiate la o citire precum și numărul de sectoare la care să se realizeze sincronizarea. Apoi, dacă dăm check pe „Enhanced error detection" și pe „Allow Spin Down on error detection", putem fi aproape siguri că rip-ul va avea loc fără probleme.



Grămada cere vârf!

Cel mai bine este să vă urcați cu toții pe wave-uri și să le apăsați, să le storcoșiți, să le comprimați, până scoateți MP3-urile din ele. Dar, poate că vi se părea prea greu. Nu-i nimic, fiți tătari până la capăt și pocniți din coada mouse-ului pe lângă *Magix MP3 Maker*, punându-vă procesorul la asudat. Repede, și fără nici un fel de complicații, veți obține frumusețe de MP3-uri. Ei, dar frumusețea costă bani, și, ca să ți-o aduci pe desktop, mai dai niște 10 dolari la nenea **Magix**, ca să poți folosi encoderul *QDesign*, de calitate profesională. Cum vă spuneam, grămada cere vârf! Altfel, encodezi ca amatorul, cu encoderul inclus, pe numele său *Blade* - aproximativ bunicel calitativ, și cam atât. Se pot seta ratele de compresie, până la maxim 320 kbps. Nu se pot encoda MP3-uri în mod VBR (Variable Bit Rate).

Și pentru că grămada cere vârf, chiar și atunci când este vorba de facilități, *Magix MP3 Maker* ne oferă și două playere de MP3-uri, ce pot fi folosite simultan pentru mixarea pieselor dintr-un playlist. există posibilitatea de crossfade între volumele celor două playere, precum și de a modifica înălțimea, pitch-ul acestora, pentru a potrivi mai bine piesele din BPM. Nu există funcții legate tocmai de detecția de BPM și reglarea acestuia cu acuratețe. La cele două playere poate fi atașat și un ecran virtual pe care se derulează diverse efecte grafice, în genul plug-in-urilor vizuale de Winamp.

În plus, celor dornici ca MP3-urile obținute să aibă o calitate cât mai bună, *Magix MP3 Maker* le oferă un modul numit Music Editor. Acesta este util în special celor care înregistrează muzică de pe benzi magnetice sau discuri, deoarece conține utilitare de îndepărtare a zgomotelor parazite ce apar la acest tip de surse de înregistrare – banda magnetică și discul de vinil.

Marius Ghinea

Producător:
Magix Entertainment Corp.
Ofertant:
PC&A
Tel: 01-2425384
Preț: 70 DM

Submarine Titans

Pe sub ape, cânt la clape, fac un demo, eu sunt Nemo!!!



A sosit vremea să punem ceva O doi deoparte pen'că vom purcede într-o misiune pe sub ape și nu pe lângă plopii fără soț. Acestea fiind spuse nu îmi rămâne decât să spun engheigi și să ne scufundăm în marea cea mare. Sunteți gata, nu? *Submarine Titans* nu este altceva decât un joc de strategie creat de **Ellipse Studios** în care noi gamerii avem posibilitatea de a ne da „în bărci" cu tot felul de submarine și de a ne „lua de guler" cu eventualii inamici care penetrează apele noastre teritoriale.



Misiunea noastră din adâncuri va începe la bordul unui submarin tip Constructor. Cu ajutorul acestuia ne vom putea întemeia o „gospodărie" sub malul apei colț cu Agigea de unde ne vom putea întinde tentaculele către bazele inamice.

Mare atenție la valul de cianură care vine dinspre Baia Mare (Orice asemănare cu realitatea este pur întâmplătoare!).

Submarine Titans vine într-un moment în care omul – cel mai evoluat animal – încearcă să colonizeze adâncul mărilor în speranța găsirii unui loc frumos cu multă lumină, verdeață și... ceva salată de mare. Acestea fiind spuse, vă las să vă scufundați „in ză uatăr și să prociid" împotriva celor care încearcă să câștige supremația adâncurilor.

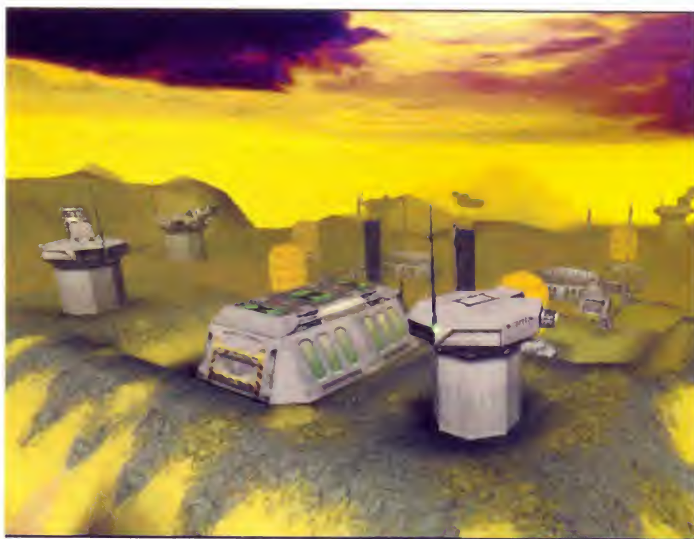
Șarpele de mare

Gen: Strategie udă
Producător: Ellipse Std.
Distribuitor: Infogrames
Sistem: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95 / Win 98

Ofertant: Best Computer
Tel-01-3147698, fax. 01-3147699
Monosit Comimpex,
Tel. 01-3302375, fax. 01-3306351

Infestation

Radical de ordinul trei din... Redline!



Nu știu ce a fost în capul producătorilor acestui joc atunci când au creat *Infestation*, însă știu ce au reușit să realizeze.

Oricum, cert este faptul acest titlu reușește, fără nici o problemă și cu o mare ușurință, să ne dea bătăi de cap. Și asta nu pentru că ar fi, prin definiție, vorba de un joc prost pentru că nu este așa. Dimpotrivă, *Infestation* dispune de o grafică suspect de reușită. Durerile de cap se datorează în primul rând acțiunii complexe pe care eu unul nu am reușit să o înțeleg nici după trei ore de încercări asidue, dar mai ales efortului „intelectual" pe care trebuie să îl depunem atunci când jucăm *Infestation*. Totul se petrece într-un univers, pe un tărâm fantastic acolo unde „no one has gone before" și unde viețuiesc tot felul de orătănii robotizate care mai de care mai supărate și mai hidoase. Misiunea noastră este una extrem de simplă și anume să eliminăm cu orice preț (prețul să fie în lei) eventuali inamici care ne ies în cale.



Tot ce vă rog este să nu mă dezamăgiți și să vă achitați de sarcinile, sau mai bine spus misiunile, pe care am să vi le încredințez pentru că acolo în acea „sălbăticie" veți fi singuri, adică doar voi, mașina și gun-ul.

Sper să vă placă și să reușiți să nimiciți tot ce vă iese în cale, pentru că de fapt acesta reprezintă și obiectivul principal al acestui joc, nu?

Virusu'

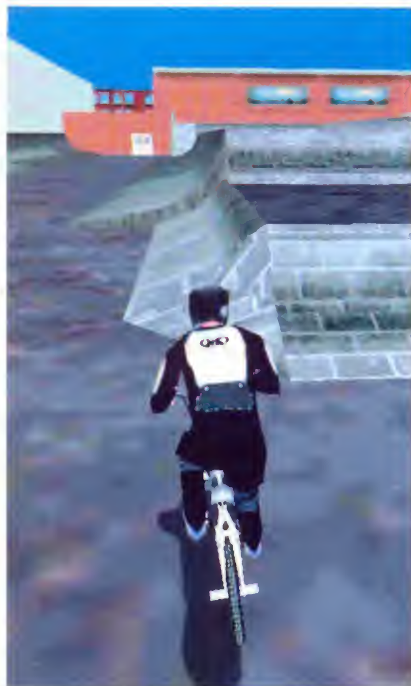
Gen: Ecșăn
Producător: Frontier Developments
Distribuitor: Ubisoft Entertainment
Sistem: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, Win 95

Ofertant: Ubisoft România
Tel. 01-2316769 Fax. 01-2316766

Freestyle BMX

Pedalați, pedalați și iarăși pedalați!

Sunteți gata să facem puțină mișcare să ne mai dezmorțim puțin oasele? Ce poate fi mai frumos decât o plimbare în doi cu bicicleta (fiecare cu bicicleta lui) în mijlocul naturii? Iată două întrebări la care vom încerca să răspundem în continuare. Părerea mea este că o plimbare cu țoacla este întotdeauna binevenită și tocmai de aceea vă propun să discutăm despre un joc în care ne vom putea da cu o astfel de „mașinărie".



Se poate spune că *Freestyle BMX* este un simulator de biciclete dar cred că o astfel de afirmație ar fi puțin trasă de păr așa că cel mai bine ar fi să spunem că este un joc cu și despre biciclete. BMX-ul este o bicicletă sport, un Ferrari al bicicletelor, capabilă să atingă o viteză maximă constructivă de „nu știu câți" kilometri/pe/oră. A juca *Freestyle BMX* înseamnă a te da cu țoacla și a face tot felul de cascadorii (pe bicicletă, bineînțeles) pentru care vom primi puncte, în funcție de complexitatea cascadoriei. Concursurile au loc în locuri amenajate special pentru astfel de sporturi extreme. Tasta cheie a jocului o reprezintă space-ul, pentru că doar prin apăsarea acesteia biciclistul nostru va efectua o cascadorie.





Acestea fiind spuse, vă las să pedalați și... nu uitați ca din când în când să dați câte un „spațiu" – a se citi speis, pentru că altfel pedalați degeaba. Eu pedalez, eu am pedalat... eu am căzut... Uite mama, un șarpe pe bicicletă!

Le serpent
avec le țoaclă

Gen: Bemeixeală
Producător: Silverfish Studios
Distribuitor: Headgames
Sistem: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 95 / Win 98

Asterix și Obelix

Motto: Nu tot ce zboară se mănâncă... cu lingurița!

Nu cred că există cineva care să nu fi auzit de aceste două personaje simpatice. Cu toate acestea am să la fac o mică prezentare, pentru că până la urmă avem de-a face cu două staruri de cinema, nu? Asterix este un tip temperamental, slăbuț, cu o înălțime de aproximativ 1200 de milimetri dus-întors, care se remarcă printr-un șarm parizian de invidiat. Colegul și bunul său prieten OB...elix, cunoscut și sub apelativul de „nepotul lui chintal", se caracterizează printr-un calm saxon de invidiat și o siluetă a la Piedone. Este foarte greu să îi deosebești datorită asemănării „izbitoare" care există între cei doi. Acțiunea jocului este una extrem de complexă. Putem alege unul dintre cele două personaje cu care vom porni la luptă împotriva romanilor care încearcă cu disperare să ne cucerească satul. Bineînțeles că nu putea lipsi acel ser miraculos care le va da putere celor doi luptători făcându-i mai tari, mai voinici, mai viteji, mai... Eroii noștri vor alerga disperați doar în stânga sau în dreapta, vor sări și vor putea lovi cu brandu' pe dușmani.





În concluzie, nu se poate spune decât că Asterix și Obelix este un joc distractiv care cu siguranță ne va descreți frunțile încruntate. Cum adică de ce încruntate? Păi... nu a început școala?!?

Serpix

Gen: Cafteală.
Producător: Tek 5
Distribuitor: Cryo Interactive
Sistem: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95 / 98

Sled Storm

Deşi iarna mai are mult până soseşte, hai să ne obişnuim din timp cu zăpada.

Şi pentru că ţara noastră intră cu paşi mari (făcuţi în spate) în Europa, de ce nu ne-am da şi noi cu snow-mobilul. Staţi liniştiţi că nu e 800.000 de lei un sfert de oră, ca în Poiana Braşov. Nuuu! Este gratis! Nu trebuie decât să puneţi gheruţele pe *Sled Storm*, ultimul simulator de astfel de vehicule, şi puteţi să le



călăriţi cât vrea inimioara voastră.

Titlul în cauză, creaţie a echipei de la *Electronic Arts*, propune o multitudine de moduri de joc, menite să satisfacă gusturile unui număr cât mai mare de gameri. Printre





acestea vom găsi coborâri contra-cronometru, probe de îndemânare, modul challenge, în care vom provoca una dintre vedetele acestui sport (numele acestora au o importanţă prea mică).

Cei mai experimentaţi vor putea trece direct la single championship, care cuprinde o îmbinare a modurilor de joc enumerate mai sus.

Amatorii de multiplayer au posibilitatea de a disputa meciuri aprinse în compania a încă trei jucători, aspect la care diagonala televizorului este un argument demn de luat în considerare.



Fulgi de nea

Aspectul jocului, în special cel grafic, este de o calitate destul de bună. Detaliile, mai ales cele legate de snow-mobil şi de conducătorul acestuia, sunt bine lucrate, astfel încât imaginea să se apropie cât mai mult de realitate. Au fost introduse şi efecte meteorologice, cum ar fi ninsori, viscole, succesiunea noapte-zi. Pe perioada nopţii, vehiculul nostru va fi dotat şi cu sursă proprie de lumină.



Modul de control este uşor şi permite o efectuare lejeră a figurilor artistice din probele de îndemânare. Camera de luat vederi va avea un zoom automat, care va compensa rămânerea în urmă faţă de vehicul prin depărtarea de acesta.

O mare importanţă o are garajul, în care snow-mobilului i se pot face o serie de upgrade-uri. Importanţa acestora pe parcursul curselor se va face simţită mai ales în modul championship, în care aceste upgrade-uri sunt necesare pentru a face faţă adversarilor.

Sunetele reuşesc să întregească atmosfera de competiţie care caracterizează întregul joc. Zgomotele motoarelor supra-turate, bubuiturile pe care le scoate vehiculul la impactul cu solul, precum şi alte zgomote ce provin din mediul înconjurător, printre care ovaţiile şi aplauzele publicului



ocupă un loc de seamă, compun sound-ul din *Sled Storm*.

Cred că v-am dat destule motive pentru a nu rata titlul echipei de la **Electronic Arts**, un titlu care garantează distracţia şi feelingul unei plimbări cu snow-mobilul.

Dr. Pepper



Gen: Simulator snow-mobil
Producător, distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698, Fax: 01-3147699

Xena Warrior Princess

Mai puţin sexi decât cea din film, dar la fel de bărbătoasă, Xena, femeia bărbat-bine.

Era doar o chestiune de timp apariţia eroinei din serialul de televiziune cu oarecare succes, *Xena Warrior Princess*, pe ecranele monitoarelor. Şi deşi a apărut tot pe ecranele televizoarelor, că doar este vorba despre un joc ce se adre-



sează posesorilor de console, contează că a apărut.

Jocul, care poartă acelaşi nume, îmbracă forma unui third-person action, lucru care mă determină să spun încă o dată că pentru Lara Croft concurenţa este din ce în ce mai puternică. În ciuda asemănării numelor, legătura cu filmul se rezumă la prezenţa în joc a două-trei personaje din acesta, printre care o vom găsi şi pe credincioasa Gabrielle. În rest, lupte peste lupte şi ceva ostateci de salvat, dar în rest nimic.



More fight, less story

Deşi intriga din joc este greu de desluşit, este cert că frumoasa vitează va avea de înfruntat mai multe feluri de adversari, care-i vor face viaţa un iad. În lupta sa cu aceşti adversari, va putea apela şi la o serie de vrăji.

Acestea sunt accesibile în limita punctelor alocate acestui capitol, puncte pe care personajul le obţine salvând ostateci. Ba mai mult, prin satele prin care va merge, Xena a noastră va mai găsi şi câte un power-up care-i va aduce fie puncte de sănătate, fie puncte de magie.

Cum era de aşteptat, arma caracteristică a eroinei, chakram-ul, se va regăsi şi în joc. Şi pentru că acest nume ciudat nu spune nimic, o să vă explic eu despre ce este vorba. Este vorba despre un disc cu găuri, ale cărui margini sunt ascuţite şi au şi zimţi, şi care se comportă ca un boomerang. Acesta va fi folosit cu foarte mare succes la salvarea ostatecilor, deoarece orice încercare de apropiere este egală cu uciderea ostatecului de către inamicii Xenei.



Şi cum fiecare misiune are un număr maxim de ostateci care pot deceda, este indicat să învăţăm cât mai repede să folosim această armă specială.

Rotunjimile Xenei

Aspectul grafic al jocului este bun, în sensul că personajele capătă o rotunjime mai apropiată de aspectul real decât cele



cu care alte producţii 3D concepute pentru acest gen de suport ne obişnuiseră. Chiar dacă această colţurozitate va caracteriza în continuare clădirile şi formele de relief, totuşi jocul arată mai bine decât prede-



cesorii săi. Singura nemulţumire a mea este legată de camera de luat vederi, care uneori rămâne în urmă faţă de mişcările personajelor.

Sunetele reuşesc să accentueze atmosfera de suspans şi luptă în care jocul celor



de la **Electronic Arts** ne învăluie, astfel încât posesorilor de console li se garantează o aventură pe cinste, în faţa căreia nu ar trebui să ezite.

Dr. Pepper

Gen: Third-person action
Producător, distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698,
Fax: 01-3147699

Upgrade-ul lunii: Memoria

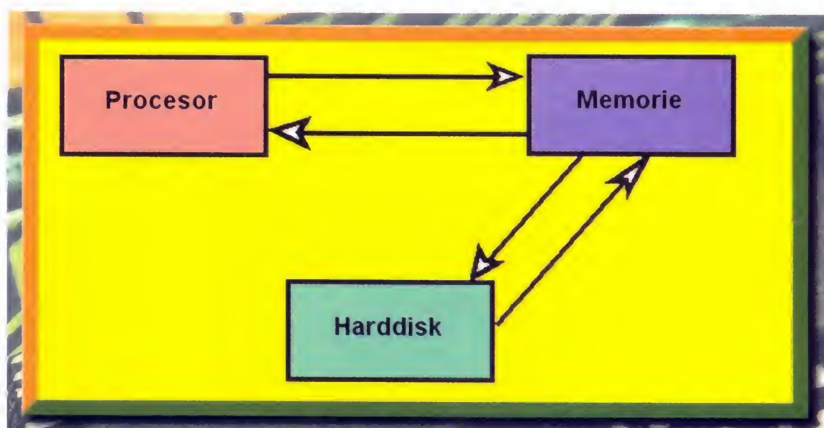


Cum v-am promis luna trecută, de acum înainte o să încerc să vă explic cum stau lucrurile cu părțile componente ale unui calculator. Pentru că în ultimul timp am primit multe scrisori și mail-uri în care întrebați de memorii, m-am gândit că ar fi potrivit să încep cu acest capitol.

La ce este bună memoria?

Procesorul unui calculator, chiar și un vechi 486, este foarte rapid... Bine, rapid în comparație cu harddisk-ul, principala memorie a unui calculator (sau floppy disk-ul, CD-ul, DVD-ul sau ce mai aveți voi pe acolo). Procesorul, ca să funcționeze, are nevoie de niște informații (date) ca să știe ce trebuie să facă. Dacă aceste date ar fi citite doar de pe harddisk, sistemul vostru ar funcționa jalnic. Dar, memoria este scumpă și harddisk-urile sunt ieftine. Închipuiți-vă cât ar costa 6 GB de memorie... Așa că bunicii noștri, cei care au făcut primele calculatoare și mai apoi le-au perfecționat, au găsit un remediu. Să ne uităm în desenul alăturat, unde, schematic, este descris modul în care informația circula într-un calculator modern.

Cum se traduce? Un joc are hărți pentru nivele, care să zicem că au 100 MB, și sunt ținute pe harddisk. Noi pornim jocul și harta primului nivel (20 MB) este citită de pe harddisk și copiată în memoria principală. De aici procesorul poate citi mai repede decât pe harddisk și aici poate scrie informațiile despre jocul în desfășurare (monstrul ăla rău e mort și zace acolo, ăla mai mic e încă viu și se năpustește spre tine etc.). În afară de memoria principală, mai există memoria cache, care este și mai rapidă și procesorul o folosește mai mult, după aceleași principii, dar nu are rost să intru în detalii. Cred că mai toți ați avut încetiniri ale sistemului provocate de swapping (memoria fiind insuficientă este folosită o parte din harddisk pentru a o suplini), și ați văzut cât de enervant este.



Ce trebuie să știți despre o memorie?

„Forma" în care se prezintă memoria a suferit modificări de pe vremea primelor PC-uri.

Acum câțiva ani erau memoriile SIMM. Acum sunt DIMM-urile, în viitor va fi poate altceva (RIMM?). Ce e important, adică principiul funcționării, a rămas aproape neschimbat, în principal numai forma fizică a modulelor de memorie s-a modificat.

Memoriile SIMM (Single Inline Memory Module) erau folosite pentru 486-uri, primele Pentium-uri și procesoarele din generația lor, dar epoca lor s-a cam încheiat.

Odată cu apariția procesoarelor Pentium o nouă problemă a apărut: memoriile existente funcționau pe 32 biți, iar Pentium-urile aveau nevoie de 64 biți. Prima soluție a fost folosirea a două module SIMM pe 32 biți de aceeași dimensiune, simultan, pentru a oferi procesorului 64 biți. Apoi au apărut DIMM-urile, care au fost o soluție mult mai bună, adoptată de mai toata lumea.

Memoria DIMM

Aproape toate PC-urile de acum sunt echipate cu DIMM-uri. Aceste module sunt un pic mai mari decât vechile SIMM-uri, au 72 de pini pentru conectare, sunt accesibile pe 64 biți și la rândul lor vin în mai multe variante. Primele apărute funcționau la viteza de 66 MHz, adică puteau să transfere date cu această viteză. Acestea făceau bună companie pentru unele versiuni de Pentium II și încă mai fac pentru procesoarele Celeron și mai noile Celeron II. Fiind insuficientă, viteza a fost crescută la 100 MHz, apărând standardul PC100, iar după un timp a apărut și standardul PC133 (după cum se înțelege și din nume, funcționează la 133MHz). Memoria PC100 este necesară pentru un procesor care funcționează la viteza bus-ului de 100 MHz, iar cea PC133 pentru unul care merge la 133 MHz, dar există și excepții. Placa de bază poate fi construită cu un chipset (unele Via și i815), care folosește memoria asincron. De exemplu, un procesor cu bus-ul la 133 MHz pe o placă care folosește memoria în acest fel poate funcționa cu memorie PC100 foarte bine, însă performanțele nu vor fi la fel ca în cazul funcționarii cu o memorie PC133. Două module DIMM, amândouă urmând aceleași specificații (PC100 sau PC133) pot fi diferite ca performanță. Un modul poate funcționa la viteza de 100 MHz, dar timpul în care informația este citită (ce este interesant pentru noi se numește CAS sau CL) poate diferi.

Modulele DIMM ar trebui să se identifice singure cu un cod, dar nu toate fac asta, și nu sunt multe programe care să știe să interpreteze această informație. În cel mai

fericit caz, pe memorie este lipit un abțibild pe care este scris acest cod și memoria se poate identifica foarte simplu. Codul se prezintă sub forma PCn-abc-xxxx, de exemplu PC100-333-611. Primul număr după PC este viteza la care modulul funcționează; poate fi 66, 100, 125, 133 sau 150.

Următoarele trei cifre sunt, în ordine, latența CAS, RAS to CAS delay și Row Precharge (cam tehnic, dar o să vedeți mai încolo că acestea pot fi utile). Ultimul grup de cifre reprezintă tot niște viteze, dar acestea au mai mică importanță.

O memorie cu CL2 (PCx-2bc) este mai rapidă decât o memorie CL3 (PCx-3bc) pentru că timpul în care aceasta poate oferi informația este, evident, mai mic.

Cum spuneam mai sus, cele trei valori (a, b și c din codul memoriei) sunt utile în cazul în care vreți să vă configurați sistemul pentru optima performanță. Dacă intrați în BIOS veți găsi un meniu (totuși, sunt unele BIOS-uri care nu vă permit acest lucru) unde există trei opțiuni care, de obicei, se numesc la fel – CAS Latency, RAS to CAS delay si Row Precharge – și de aici puteți configura memoria. După ce ați aflat „codul" memoriei, verificați dacă informația din BIOS coincide: ar fi păcat să nu beneficiați de toata viteza ei. Atenție, dacă valorile introduse de voi în BIOS sunt mai mici decât cele ale memoriei, puteți avea probleme cu sistemul – se poate bloca sau, în cel mai rău caz, va refuza să pornească..

Overclocking

Pe lângă procesor, memoria este un alt factor care influențează succesul acestuia. Noi nu recomandăm sub nici o formă această practică, dar, dacă totuși încercați, sunt unele lucruri de care trebuie să țineți seamă. Cel mai sigur lucru este să aveți o memorie care să fie capabilă să funcționeze la viteza (sau peste) la care ridicați sistemul. O memorie PC133 este cu foarte puțin mai scumpă decât una PC100.

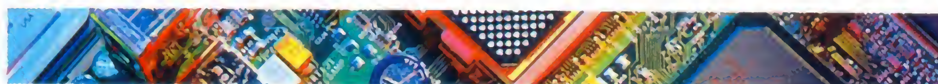
În cazul în care nu aveți posibilitatea de a schimba memoria, pentru a spori șansele de reușită, puteți să creșteți din BIOS valorile celor trei opțiuni de care aminteam mai sus (3-3-3).

De obicei, o memorie PC66 poate merge stabil până la 83 MHz și una PC100 până la 112 MHz.

„Regula de aur"

Cu cât mai multă memorie este instalată în calculatorul vostru, cu atât este mai bine. De obicei, 64 MB își fac treaba, dar cu 128 MB problemele voastre legate de memorie vor dispărea în mare parte. Dacă viteza nu vă satisface, atunci o memorie CL2 este primul lucru cu care trebuie să începeți.

toshy



Extensii ale creierului...

Stadiul actual de dezvoltare a tehnologiei informatice permite automatizarea unui număr mare de operațiuni, dar pentru aceasta aveți nevoie și de componentele specifice fiecărei operațiuni. Vă propunem un scaner, o imprimantă și un CD-RW.

HP DeskJet 930C

Poate că o imprimantă alături de calculatorul tău este un lucru care îți lipsește.

Vei avea o surpriză plăcută la întâlnirea cu imprimanta DeskJet 930 de la Hewlett Packard. Pe lângă faptul că se pot obține



documente de calitate foarte bună, pe o simplă coala de hârtie A4 (poți tipări postere, coperte de CD-uri), această imprimantă este și foarte silențioasă, atunci când un document este tipărit, neauzindu-se aproape nici un sunet. Are o impresionantă listă de denumiri pe cutie cum ar fi tehnologia HP PhotoREt III, sau HP ColorSmart III, care de fapt sunt termeni care descriu capabilitatea ei de a folosi cerneala și hârtia cu o economie maximă, totul la o viteză maximă de tipărire.

În funcție de cât de complex este documentul pe care vrei să îl tipărești, HP DeskJet 930C poate atinge o viteză de până la 9 pagini pe minut în format alb-negru și aproape 7,5 pagini atunci când este folosit cartușul color.

Ofertant: distribuitorii HP România

HP ScanJet 5370C

Unul dintre cele mai bune produse din categoria scanerelor produse de cei de la HP este și ScanJet 5370C. Rezoluția optică de la care acesta poate achiziționa imagini



este de 1.200 x 2.400 dpi, la o adâncime de culoare de 42 de biți care poate captura imagini cu un număr aproape nelimitat de culori, fie de pe document în formă A4 sau chiar mai mici. Scanerul are pe carcasă patru butoane, prin intermediul cărora imaginile proaspăt scanate se pot transmite automat prin e-mail sau se pot publica pe Internet. Lucrul cu acest aparat este foarte ușor, el putând fi conectat atât pe portul paralel cât și pe cel USB, dar având și posibilitatea de a trimite direct la imprimantă documentele scanate, fiind dotat cu o ieșire pentru portul paralel. Pentru utilizarea sa nu este necesar un sistem performant, cu toate acestea, producătorii au inclus pe CD și drivere pentru noul Windows 2000.

Ofertant: Distribuitorii HP România

Sony CRX-145E-RP

Sony oferă un CD-Writer cu o viteză de scriere nu prea des întâlnită, mai exact



10X, vitezele obișnuite fiind fie 8X fie 12X. Celelalte două numere din specifiații sunt viteza de 4X la rescriere, și cea de 32X (viteza maximă pe care o poate atinge) la citire, la aceste capitole 145E-RP intrând în rând cu majoritatea unităților similare de pe piață. Unitatea este produsă în două variante, atât pe IDE cât și pe SCSI. Software-ul de scriere care se află în pachet este WinOnCD 3.7, alături de Sony CD-Tools, o colecție de unelte pentru gestionarea CD-urilor. Comportarea la scriere a lui 145S-RP este foarte bună, neridicând nici un fel de probleme, aceasta și din cauza celor patru MB memorie cache.

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225041
Preț: 244 USD

IceMaN

Service Autorizat

După „mica" pauză de luna trecută iată că rubrica revine, de aceasta dată, cu un nou „căpitan" la cârmă. Pentru că majoritatea celor care scriu întreabă de upgrade-uri, ați văzut că de luna trecută am început o nouă rubrică: „Minimum System Requirements", care va apărea din nou luna viitoare. Pentru prețuri puteți consulta cu încredere reclamele din revistă, și vă puteți interesa direct la firme. De acum înainte, în această rubrică, nu vom mai răspunde la scrisorile sau mail-urile care ne întreabă de upgrade-uri sau de prețuri, informațiile necesare se vor găsi în M.S.R. rubrică ce va reflecta de acum înainte scrisorile voastre.

De asemenea, dacă aveți acces la Internet, puteți vizita forumul LEVEL (www.level.ro) sau trimite e-mail-uri cu probleme legate de hardware sau software la adresa service_autorizat@level.ro, unde vi se va răspunde garantat.

toshy

Probleme cu memoria

(Pistol Ovidiu Slayer2000@k.ro)

„Am un Celeron la 300MHz, 32MB RAM, VooDoo 2 cu 16MB RAM și de curând mi-am luat încă 32 MB RAM. După ce i-am instalat, în Windows îmi afișa că am 64 MB RAM, dar în jocuri nu vedeam nici o diferență. La început am crezut că modulul de 32 MB RAM e defect, dar când am încercat altul, aceeași problemă."

Diferența asta depinde de jocurile pe care le rulezi. Dacă joci Starcraft sau ceva de genul acesta, diferența nu este foarte mare, de fapt este insignifiantă, dar dacă joci FPS-uri – Quake, Unreal Tournament – diferențele ar trebui sa fie destul de mari. Mai ales în cazul Unreal Tournament, diferența ar trebui să fie remarcabilă.

Ca să vezi dacă există vreo diferență, încearcă sa faci un benchmark cu 32 MB și unul cu 64 MB, să notezi rezultatele și să le compari. Dacă jocurile tale se „opreau" pentru perioade scurte, și în acest timp era accesat harddisk-ul, cea mai mare diferență vizibilă este că acestea nu se vor mai opri atât de des.

Dacă tot nu merge, îți recomand să reinstalezi sistemul de operare, și dacă nici atunci nu observi nimic, să încerci să schimbi placa de bază, poate ea este cea care face probleme.

Quake3 Benchmarks

(Mihai mmihai@netcompsj.ro)

„În numărul 8/2000 al revistei voastre dați la pag. 72 rezultatele testelor unei plăci GeForce2 care, pe lângă 3DMark 2000 le faceți și cu Quake3Arena.

Cum să procedez ca să testez cu Quake3Arena, sau alt joc, placa mea video? Din articol nu am înțeles, din păcate..."

Pentru a efectua un test cu Quake3Arena, se procedează în felul următor: după ce ai ales rezoluția și nivelul de efecte grafice, apasă pe tasta [` ] (care se află de obicei dedesubtul tastei [ESC] și din partea de sus a ecranului o să apară o consolă. Aici tastezi următoarele comenzi: timedemo 1 și demo demo001 sau demo demo002. Așteaptă ca testul să se termine, după care mai apasă o dată tasta [`], și vei vedea rezultatele.

OpenGl/Glide/Direct3D

(D. Andrei deftu_andrei@yahoo.com)

„Am o întrebare. Am văzut că unele jocuri cer suport grafic Direct3D, altele suport Glide, iar altele suport OpenGL. Vreau să știu dacă un joc care cere un anumit suport grafic merge și cu o placă cu alt suport grafic. De exemplu, un joc care cere Direct 3D, merge cu o placă Riva TNT2?"

OpenGL este un standard pentru randat grafică 3D (făcut de cei de la SGI). D3D este un fel de interfață între DirectX și placa grafică. Glide este un fel de OpenGL special făcut pentru 3dfx.

Jocurile trebuie să știe cum să comunice cu placa video pentru a crea grafica, și fiecare tip de placă cunoaște un „limbaj" diferit. Dacă jocul știe OpenGL și placa are suport (cam toate știu într-o mai mică sau mai mare măsură), poți să îl rulezi pe OpenGL liniștit, dar performanțele (ca urmare a modului în care a fost conceput OpenGL) vor fi mai mult ca sigur slabe. Dacă jocul „știe" D3D, atunci jocul comunică cu DirectX, iar acesta comunică cu placa, „traducând" în limbajul ei. Acest lucru este realizat de driverele plăcii. La Glide jocul poate să comunice direct cu placa Voodoo, fără nici un fel de intermediar, pentru că plăcile 3dfx „vorbesc" acest limbaj, acesta este și motivul pentru care Glide este un pic mai rapid.

Dacă placa are drivere bine puse la punct și suport de DirectX/D3D, merge, iar Riva TNT2 are drivere care au suport pentru Direct 3D.

DLL șterse

(Badea Florin din Țăndărei)

Dacă ai șters DLL-uri care erau necesare Windows-ului, și acum, când pornești sistemul, îți dă eroare și cere acele fișiere, atunci cea mai bună soluție este reinstalarea Windows-ului.

Magie Voodoo cu CD-ROM-ul?

(Bărâlă Alexandru, Piatra Neamț)

„Acum câteva zile, CD-ROM-ul meu, după ce am băgat un CD mai vechi cu demo-uri l-a făcut praf și pulbere și au ieșit bucățele în exteriorul său. De ce?"

Problema poate fi a CD-ului sau a unității. Dacă CD-ul era vechi, poate s-a descentrat, iar la viteza mare la care se rotește în unitate se poate să fi apărut forțe foarte mari care pur și simplu l-au distrus. Asta nu este grav, a fost vina CD-ului; curăță unitatea cu un CD special si, dacă lentila nu a fost zgâriată, ar trebui să meargă. Dacă unitatea ta a început să dea semne de îmbătrânire, atunci este mai grav. S-ar putea să se fi descentrat chiar unitatea și atunci ar trebui să ai grijă cu CD-urile sau să schimbi unitatea, pentru că așa ceva se poate întâmpla oricând.

„Voodoo-ul meu funcționează la 143 MHz, la cât pot să îl oveclockez?"

În principiu, overclocking-ul este o chestiune de noroc. Fără răcire adițională, adică fără un ventilator pe procesor, un Voodoo3 2000 ar trebui să meargă în jur de 166 MHz, dar nu poți să vezi asta decât dacă îl testezi la diferite viteze.

Sistem bucluccaș

(Adrian Marinescu din Bârlad)

„Uite că vă scriu și eu cu o mare problemă pe cap... Sistemul meu, achiziționat nu de mult, îmi face figuri de câte ori intru într-un joc. Mai precis se blochează la 5-10 minute de la începerea oricărui joc. Am reinstalat Windows-ul, am reinstalat placa grafica, DirectX-ul, tot ce mi-a trecut prin cap, dar tot degeaba. Spuneți-mi și mie care poate fi problema și cum se poate rezolva."

Nu ne dai prea multe informații despre sistemul tău, dar mi s-a părut interesant pentru că acum câteva zile am avut o problemă asemănătoare cu sistemul lui Claude, care se comporta tot așa. Problema s-a rezolvat după ce am schimbat placa video, dar nu îți recomandăm să faci acest lucru, deoarece, într-un final, am descoperit că ultimele drivere (detonator) pentru GeForce au rezolvat problema cu placa originală.

Probleme la instalare.

(Săcarlan Marius din Brăila)

„În urmă cu ceva timp am încercat să-mi instalez fresh Windows 98, după ce versiunea instalată anterior a început să-mi facă probleme mari (în principiu, erori de regiștri). Problemele au apărut după ce am încercat să îmi creez o nouă partiție cu Partition Magic. Acum, la instalare continuă să-mi apară erori de regiștri, ecrane albastre cu mesaje de genul „A fatal error has occured at..." și alte asemenea. Evident, de atunci sunt incapabil să-mi folosesc PC-ul, care a devenit un simplu obiect de mobilă. Credeți că este vreo problemă cu una din componente sau trebuie să caut sursa necazurilor în experimentele cu Partition Magic? Ce îmi recomandați să fac în această situație?"

Primul lucru pe care ar trebui să îl faci, după ce în prealabil ai salvat toate datele importante de pe harddisk, este să ștergi partiția cu FDISK, după care să o recreezi, iar numai după aceea să încerci să reinstalezi Windows-ul. Problema poate să fie o eroare în fișierele lui, pe care, dacă nu le-ai șters, pot influența (mai mult ca sigur negativ) noua instalare de Windows, păstrând informații eronate. Totodată ar trebui să verifici dacă nu exista conflicte de întreruperi sau lucruri asemănătoare. Acestea se pot rezolva relativ simplu activând opțiunea „PNP OS Installed" din BIOS. O altă idee bună ar fi să scanezi sistemul de viruși întrucât și aceștia pot face probleme.

De mare folos ți-ar fi și un Surface Check la harddisk, să nu cumva să ai zone cu bad-uri neraportate în care sistemul încearcă să scrie. Dacă ai o asemenea problemă caută să izolezi aceste zone într-o partiție pe care să nu o folosești deloc.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

plătești 9 reviste și primești 12!

❑ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 360.000 lei

începând cu luna: ____________

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

talon de abonament

LEVEL

10/00

Un nou capitol din ciclul

„Şarpele şi scrisorile"



Dragii şarpelui!!!

Ştiţi voi cum se transportă şerpii, mai ales ăştia veninoşi, ca să nu facă victime? Se bagă într-un sac de pânză. Ştiţi voi, că aţi văzut pe Discovery. Ei bine, am şi eu sacul meu. Şi în el am scrisorile de la voi, să am şi eu material de lectură în timpul călătoriilor. Numai că a apărut o mare problemă! Nu prea mai am loc în sacul ăsta de la o vreme, din cauză că sunt prea multe scrisori. Las' că mă descurc eu cumva. Am făcut rost de o prelată de maşină şi am transformat-o în sac. Aşa că, scrieţi în continuare, fraţilor!

Adun Tonidas, LEVEL! (Adun Pere, Antonia!)

Mai neim iz Storm, uel iz Antonia aka Storm **[Iuăr ingliş is spectaculăr. Ai em sneic. Uaild Sneic.]**. Este posibil să mai fi auzit de mine **[Cum spuneai că te cheamă?]**, dar de data aceasta am de gând să mă prezint cum se cuvine **[Hai... să auzim!]**.

Va să zică sunt o gameriţă de 17 ani din Bucureşti **[17 ani! Ce vârstă frumoasă! Îmi pare rău că îmbătrânesc!]**, care pe lângă faptul că „învaţă" **[Învăţaţi, învăţaţi şi iarăşi învăţaţi!]** îşi mai face timp pentru maşini **[Cum ai spus, maşini? Adică vrei să spui că îţi plac maşinile? Hmm...şi eu care credeam că don'şoara Andreea este excepţia care întăreşte regula!]** (care sunt slăbiciunea mea) şi calculatoare.

Din mica mea experienţă cu Level-ul ştiu că Ssssnake este **[A fost, este şi va fi!]** pasionat de maşini **[Pasionat este puţin spus.]**.

Dacă da, atunci înseamnă că mi-am găsit cu cine să fac una mică **[Deja...mă gândeam la prostioare.]** (adică o cursă) pe Celtic Ruins (este traseul meu favorit) **[Sunt perfect de acord. Dar de ce doar pe Celtic Ruins? Eu zic că ar fi interesant să încercăm şi alte trasee, nu?]**.

Aş avea câteva întrebări la adresa Şerpimii Dumneavoastră **[Sssspune]**:

1.Când va avea loc următorul Level Camp? **[Anul viitor şi... sper că ai să vii şi tu.]**

2. De curiozitate, câte fete au fost în Camp? **[Două fete: Bianca din Braşov şi Ioana din Oradea.]**

3.Când te prind la un NFS, Snake? **[De ce? Mai întâi jucăm... prinsea?]**

4.Te-am plictisit cu scrisoarea? **[În nici un caz. Mi-a făcut mare plăcere să ne cunoaştem şi să discutăm. Sper că ai să mai scrii... chiar te rog să mai scrii!]**

Cam atât dragii mei. I pup you & Jump to the next Level!!!

[Bine, draga noastră. We pup you, too!]

Antonia din Bucureşti

[Din păcate, domnul Geza a uitat să ne salute. Noi îl salutăm: Bună ziua, domnule Grausam (de ce aşa Cumplit?!) Geza!]

Când v-am scris în luna aprilie încă nu am ştiut că nu răspundeţi la e-mail-uri **[Cum adică nu răspundem la e-mail-uri? Nu este adevărat! Poate că mail-ul tău nu a ajuns la noi]**. Aşa că, no offense, dar vă scriu din nou **[Îmi place că eşti perseverent]**, dar nu pentru a vă critica **[Eu chiar te rog să ne critici pentru că doar aşa putem afla nemulţumirile voastre, ale cititorilor, legate de revistă.]**, ci încercând o „compilare" (nu cu zip, ace sau rar) **[dar, cu ce?]** a revistei LEVEL şi a jocurilor actuale. Să începem cu revista **[Să începem!]**. Să ştiţi că eu nu deplâng rubrica „Fun Stuff" pentru că mi s-a părut un pic prea... cum să vă zic **[Direct şi... fără ocolişuri. Fii neiertător!]** ca să nu vă jignesc, dar totuşi să fiu destul de explicit... să zicem prea „Pantelimonist" sau „BUG Mafia"-ist **[...sau mai bine spus „de cartier". Este părerea ta şi trebuie respectată]**. Adică din punct de vedere al limbajului **[Aha... Păi, de ce?]**. Sincer să fiu rubrica respectivă avea aluzii caţaventistice **[Păi, tocmai în acest lucru stătea farmecul acestei rubrici]**, însă spre deosebire de ziarul condus de Dinescu, în „Fun Stuff" erau numai lejerităţi şi compoziţii „l'art pour l'art" **[Probabil că ţie nu ţi-a plăcut Fun Stuff, dar există mulţi care regretă acest lucru. Ştii tu... fiecare cu gusturile sale!]**

Spre deosebire de rubrica amintită mai sus (despre care aveam numai critici), îmi lipseşte nepus de mult o altă rubrică: Special Review. Cred că era cea mai bună rubrică din punct de vedere jurnalistic. Şi nu numai atât! Rubrica aceea era o istorie pură din care gamerii puteau citi câte ceva despre jocurile mai vechi. Despre jocuri adevărate care te ţineau ore (sau luni) în şir în faţa monitoarelor Hercules (cred că generaţia PRO„Gameri" nici nu ştie ce înseamnă acest cuvânt) şi nu din cauza graficii, ci din cauza feeling-ului deosebit, feeling ce nu era cauzat de special effects (Voodoo X sau Dolby sau etc.) de doi bani ci de... JOC. **[Sunt de acord cu tine în ceea ce priveşte acea „epocă de aur" în care stăteam în faţa „monitoarelor Hercules", dar cred că majoritatea cititorilor noştri doresc să afle lucruri noi, informaţii de ultimă oră din domeniul jocurilor. Părerea mea este că „ce a fost a fost" şi că trebuie să privim în faţă şi că această evoluţie uimitoare a jocurilor nu poate fi decât benefică pentru toţi gamerii din lume. Şi... mai cred că toate efecte speciale de care aminteai tu nu sunt chiar de doi bani şi cred că la această oră acestea reprezintă „sarea şi piperul"!]**

Dar până acum am fost mai depresiv ca Nietzsche în ultimele sale zile. Acum trebuie să vă felicit pentru că aţi introdus rubrica cititorului. Trebuie să vă mai spun că termenul de „jocuri lansate în ultimele luni" mi se pare exagerat din două motive. În primul rând, buzunarul românului nu este pe măsura jocurilor cât de cât actuale. Nu cred că sunt mulţi care pot scoate 80-90$ pentru un joc nou. Să vă zic cel de-al doilea motiv, referitor la „jocurile adevărate". Prea puţine sunt jocurile despre care se poate scrie ceva. De exemplu, eu am jucat Wheel of Time şi nu mi-a plăcut deloc. De ce? Citind cartea şi crezând că este vorba despre un quest/rpg, am pus prea înaltă ştacheta.

Scrisoarea electronică care v-am trimis-o în luna aprilie s-a terminat cu o sugestie: să scoateţi un număr special cu CD care să conţină ceva „vechituri" full. Acum, chiar vă rog! **[Ideea ta nu este rea, dar să ştii că noi ne gândim de mult să facem acest lucru. Totul depinde, bineînţeles, de bani, iar în momentul în care vom găsi o soluţie care să satisfacă ambele părţi, vom pune această idee în aplicare]**.

Grausam Geza aka Old „Grunt"
Dinosaur din Miercurea Ciuc

Hello Level!

În primul rând vreau să vă felicit pentru revista pe care o faceţi şi să vă spun că deşi am cutreierat tot oraşul în căutarea revistei, a meritat efortul **[Vorba 'ceea:**

Cine caută... găseşte!]. Dar, totuşi, vreau să aflu un lucru, din pură curiozitate, şi anume: cum aţi reuşit să daţi pe CD un joc full? **[Nu cred că este important să afli „cum" am reuşit să facem acest lucru! Important ar fi să ştii „dacă" vom mai face acest lucru! Răspunsul este DA.]** Acum câteva luni aşa ceva era de domeniul imposibilului **[Nu era chiar de domeniul imposibilului]**. Şi chiar dacă nu am fost prea încântat de joc (eu sunt fan al simulatoarelor) **[Calul de dar nu se caută la dinţi!]**, sper că în numerele următoare vor veni şi alte jocuri full, din ce în ce mai bune. **[Bineînţeles! Aceasta este şi dorinţa noastră de a vă oferi tot ce este mai bun.]** Dar va urma şi o scumpire a revistei? **[Poate că da. Acest lucru va depinde de vechimea jocului, dar şi de modul în care va evolua economia naţională!]**

1.Ce părere aveţi despre videoclipul celor de la Red Hot Chili Peppers? **[Este foarte interesant. Eu unul nu am auzit de un astfel de joc, dar cine ştie?]**

2. Există o reprezentanţă UbiSoft în Cluj? **[Din păcate nu, însă dacă doreşti vreun joc poţi merge la sediul din Bucureşti sau îi poţi suna la 01-2316769.]**

3. În redacţie vă jucaţi întotdeauna cele mai noi jocuri? **[În general, jucăm titlurile despre care trebuie să scriem şi apoi cele care ne plac. Dar, în general, fiecare redactor scrie despre cea ce îi place.]**

4. De fapt, care sunt jocurile voastre preferate? Pe Wild Snake nu îl mai întreb, pentru că ştiu deja pe ce loc doboară recordurile de viteză. **[Mike – flight simuri, RTS-uri, K'shu – RPG-uri, FPS-uri, Claude – simulatoare sportive, Dr. Pepper – 3D shooter, RTS-uri etc.]**

5.Cam câte ore de calculator (pe zi) sunt permise pentru a nu avea dureri de ochi şi de cap? **[Fiecare cât poate. Totuşi este recomandabil să nu stăm prea mult pentru că s-ar putea să avem probleme cu ochii şi „head"-ul. Aşa că... pauzele lungi şi dese, cheia marilor succese!]**

Sper să îmi publicaţi scrisoarea, nu de alta dar este un lucru pe cale mi-l doresc de mult **[Dorinţa ta e poruncă pentru mine. Dai un suc!]**.

Mihai Keller aka Cyborg din Cluj-Napoca

Dragă Mr. LEVEL Postman,

Îţi scric o fată tristă dintr-un oraşel amărât **[Vai... te rog frumos să nu mai fi tristă pentru că nu îmi plac fetele triste!]**, în care, cu toată propaganda făcută în legătură cu gamer-iţele că există şi ele şi că joacă de toate, unii o tot ţin într-una că sunt o „eroare genetică", că numai ei, băieţii, sunt mari şi tari şi că unele genuri le sunt dedicate exclusiv lor. **[Ce răi sunt şi băieţii ăştia! Cred că cel mai bine ar fi să îi ignori pentru că oricum nu au dreptate. Poate că dacă nu îi mai bagi în seamă vor înceta să te mai necăjească.]** Părerea mea este că numai genul porno este dedicat exclusiv lor!... **[Poate că da, poate că nu. Depinde cum priveşti problema.]** Sunt o mare fană a unui gen. Şi asta mi se pare un lucru grozav, pentru că atunci când eşti fan cu adevărat, colecţionezi fiecare joc de marcă, strângi toate posterele, vizitezi toate site-urile şi decupezi ca un maniac toate articolele. **[Şi mie mi se pare grozav. Asta înseamnă că ai o pasiune şi că nu trebuie să renunţi la ea, indiferent de ce cred alţii.]** Hai să nu mai lungim treaba, este vorba de genul Horror. Dar acum să nu te miri şi tu, că este chiar adevărat **[Să ştii că nu mă mir deloc. Unde scrie că unei fete nu poate să îi placă genul Horror?]**. Dacă mie asta îmi place, ce au ăştia cu mine? **[Habar nu am! Cred că sunt invidioşi.]**

Odată ne-a lăsat să aducem jocuri la ora de informatică. Bineînţeles că am adus *Diablo*, lăsându-i mască pe toţi înfumuraţii ăia din clasă! **[1-0 pentru tine!]** Şi în loc să mă admire că am terminat un nivel în juma' de oră (în timp ce ei se chinuie vreo 2 ore) tipii îndrăznesc să mai facă şi figuri, zicând în sictir: „Băi, Macareno (poreclă împotriva voinţei mele, datorată părului meu lung şi creţ), tu să joci *Rayman 2* şi *Tomb Raider* sau mai bine ascultă Britney Spears şi admiră-l pe DiCaprio că ăsta nu este joc de nasul tău!". **[Acum este totul clar şi limpede. Sunt invidioşi şi nu pot face altceva decât să te tachineze şi să fie răutăcioşi. Cum ţi-am mai spus: ignoră-i!]**

Ei, dragă Mr. Postman, lunga mea epistolă se sfârşeşte aici. Odată cu sfârşitul storyline-ului, mi-am vărsat toţi nervii. Acum că ai citit mai mult de o pagină din „quest log-ul" meu, cred că mă înţelegi cât de greu îmi este să supravieţuiesc ciumelor acestea şi te rooog disperată să mă ajuţi!!! Este simplu... Publicând măcar prima şi ultima parte a scrisorii mele, vei dovedi că eşti de partea mea şi astfel vei convinge măcar o parte din tipii „mari şi tari" să devină mai mici şi mai înţelegători. **[Ei, draga mea, sper că publicându-ţi scrisoarea te ajut în lupta ta împotriva „ciumelor" şi sper ca acest lucru să îi facă pe acei băieţi răi să înţeleagă că nu are nici un rost să continue să se poarte aşa şi că faptul că eşti fată nu te împiedică cu nimic să fii mai bună decât ei la Diablo sau Shadowman!]**

Îţi mulţumeşte pentru răbdarea şi înţelegerea ta, aceeaşi fată (mai puţin tristă ca la început) din Buzău. **[Fată dragă, nu fi tristă...]**

Salut! (Salutare!)

Iată că nici luna aceasta nu mă pot abţine (de parcă aş fi dependent de Level) şi vă mai trimit o scrisoare **[Plăcerea este de partea noastră]**. Adevărul este că, la o rubrică de chat atât de mare, la care redactorii răspund la scrisori încercând să lămurească şi pe cei mai puţin pricepuţi într-ale computerului, scriu scrisori cu cea mai mare plăcere **[Vai, dar ce drăguţ eşti. Îţi mulţumesc pentru aceste gânduri frumoase]**.

Se pare că nu voi renunţa la ideile mele care kiar (a se citi chiar) cred că ar face numai bine revistei **[Ideile tale sunt întotdeauna binevenite!]**. Probabil că le cunoaşteţi, dar eu tot am să le mai scriu **[Repetiţia este mama învăţării.]**

În primul rând 100 de pagini la revistă nu cred că ar deranja pe nimeni **[Bineînţeles că nu ar deranja pe nimeni, dar un preţ mai mare cu siguranţă că ar deranja pe cineva]**. Părerea mea este că prea multe articole de RTS-uri spaţiale, Flight sim-uri şi RPG-uri, iar cele cu maşini sau 3D shooter-e sunt foarte puţine **[părerea ta]**. Faceţi un Top 10 de jocuri că, dacă tot vă trimit scrisori în fiecare lună să am cu ce să umplu paginile **[Hmm...până acum eşti singurul care ne-a cerut acest lucru]**.

Este un început acest joc full pe care l-aţi pus pe CD, chiar dacă este, cu riscul de a mă repeta, mai nasol **[Măi... dar ce pretenţioşi mai sunteţi!]**. La anul poate mai puneţi un alt joc full mai bun şi tot aşa... Important este că aţi pus un joc complet, dovedind astfel că Level este o revistă de jocuri serioasă, care îşi respectă fanii **[Mda, probabil că ai dreptate]**.

Atât am avut eu de spus luna aceasta. Sper că nu v-am plictisit cu scrisoarea **[Nu ne-ai plictisit, dimpotrivă!]**. Dacă am avut greşeli de ortografie sau de exprimare, vă rog frumos să mă scuzaţi **[Eşti scuzat]**.

Ghioc Marius din Bacău

Hail to you, Level champions!

O să fiu scurt şi la obiect precum un dagger înfipt în inima unui fallen **[Ăsta da început de scrisoare. Eşti tare, colega!]**. Pentru început doresc să atrag atenţia asupra câtorva erori comise în numărul de septembrie 2000 **[Să auzim:]**. Prima eroare am observat-o în articolul despre *Diablo 2*: primele 3 acte au câte 6 quest-uri şi nu 8 cum precizează Claude **[Claude ştie şi îşi cere scuze. Probabil că de vină sunt oboseala şi graba]**. A doua eroare, se referă la acelaşi articol în care se spune că nu există hotkey-uri pentru skill-urile mai des utilizate. Păi, cum să nu existe. Există tastele de la F1 până la F8 a căror destinaţie este chiar aceea de a le folosi drept pentru skill-urile frecvent utilizate **[Aşa este. Ai dreptate. 2-0 pentru tine.]**. A treia eroare îi aparţine domnului K'shu care critica A.I.-ul din *Deus Ex* într-un mod nedrept. Păi, este normal să nu se întoarcă soldaţii nici dacă tragi cu tunul lângă ei (exagerez) dacă nivelul de dificultate este setat pe „easy" **[Hmm...nu cred că domnul**

K'shu a jucat Deus Ex pe „easy". Oricum, nu este singurul care are o părere rea despre A.I., aşa că...]. Acum că mi-am ridicat în cap doi dintre redactorii mei preferaţi, am totuşi curajul să fac şi eu o rugăminte **[Stai liniştit că nu ţi i-ai ridicat în cap!]**. Nu puteţi face un program care să adune toate fişierele „level.ini" într-o bază de date în care gamer-ul să găsească rapid pe ce CD se află demo-ul pe care îl caută **[Şi noi ne dorim să facem acest lucru şi probabil că în viitorul apropiat vom reuşi să punem pe CD un Remote Level. Pentru început acesta va apărea pe site-ul Level]**. May the spirit of Arcane protect me! **[O.K.]**

Duţă Cosmin
aka Black Death
din Ploieşti

Hello, it's me, the Diablo killing girl! (Wow...I'm so scared!)

Sunt convinsă că mă cunoaşteţi. Sunt Angela Rădulescu aka Oarka sau protossiana care v-a trimis două e-mail-uri **[Aaaa... îmi aduc aminte!]**. Acum că mai am una bucată săptămână până începe şcoala **[Asta-i viaţa!]**, trebuie să „say goodbye" la zilele în care stăteam câte 7-8 ore jucând *Diablo*, *Broodwar* sau *Warcraft* **[Gata! S-a dus distracţia!]**. Însă ştiu un singur lucru: până nu îmi răspundeţi nu mă las **[Eu te rog ca şi după ce îţi răspundem să nu te laşi şi să continui să ne scrii]**. Ştiu că vă pisez, dar înţelegeţi-mă! **[Nu ne pisezi, dar oricum te înţelegem.]** Orgoliul meu de gamer-iţă împătimită este atins când văd că 50% din cei care vă scriu la Chatroom sunt aceia care scriu pentru prima oară sau care cumpără revista doar de jumătate de an. **[Nu trebuie să te superi. Nu acesta este criteriul după care selectăm scrisorile. Pur şi simplu unii dintre aceştia trimit nişte scrisori interesante şi ar fi păcat să nu le răspundem.]**

Am auzit că există un program care face bine la nervi: ai un ciocan virtual şi te poţi descărca pe propriul monitor aplicându-i câteva lovituri care aduc foarte mult cu realitatea atât grafic cât şi sonor! **[Îmi pare rău, dar nu am auzit de un astfel de program, dar dacă îl găseşti înaintea mea te rog frumos să mi-l trimiţi şi mie, pentru că nu mai rezist mult şi... nu vreau să îmi cumpăr alt monitor.]**

Angi aka Oarka
din Bucureşti

Scrisoarea lunii

Snake dragă,

Mă tot gândeam eu ce să vă scriu şi mi-a venit o idee drăguţă. Ce ar fi să faceţi voi ceva concursuri pe plan naţional? Să se mai cunoască gamerii între ei... asta depinde numa de voi. Nope?

În mare, revista e satisfăcătoare, asta însemnând desigur că pe mine nu mă satisface (hehe...nu te gândi la prostii...), dar, având în vedere că voi încercaţi să satisfaceţi toate gusturile şi preferinţele... sunteţi ok (acum să dea naiba să îţi iei nasul la purtare!). O rugăminte (să îi spun aşa) tot aş avea la voi: am înţeles faza cu posterul măi, dar trebuie să înţelegeţi că avem şi noi nevoie de ceva MARE şi TARE să ne clătim ochii cu tot felul de imagini... acum aşa este, revista este destul de scumpă, dar nu aţi putea încerca şi voi să scoateţi postere independent de revistă, iar cine îşi permite să le ia, bine, cine nu, nu! Asta e! Ar trebui la hardware să faceţi testele puţin mai mişto, prin asta înţelegând să ne spuneţi şi nouă care placă merită cumpărată şi care nu, după care ar trebui să mai aşteptăm puţin şi alte chestii din acestea care ne-ar putea ajuta la gândire (vezi tu, noi gândim mult la jocuri şi nu mai prea gândim în realitate (din păcate) aşa că, HELP US!).

Să continuaţi să îmbunătăţiţi revista, să munciţi tot aşa, (să dea dracu' să deveniţi serioşi!) că noi cititorii trebuie să profităm!

PS: La anul să fie mai bine organizate concursurile la Level Fans Camp, (nu că nu ar fi fost fain, dar s-a pierdut ceva timp) şi să schimbaţi tipul de reţea!

Ceao & I WILL JUMP TO THE NEXT LEVELS WITH THE OTHER GAMERS hehe...

Marian aka Mike din Oradea

Dragul meu Marian,

Mă bucur că te-ai gândit să ne scrii câteva rânduri pentru că îmi era tare dor de tine. Ideea ta este foarte bună însă pentru a organiza astfel de concursuri este nevoie de mult timp, bani şi foarte multă muncă. Asta nu înseamnă că nu vom ţine cont de ea. Noi am făcut primul pas în această direcţie prin organizarea primei tabere de jocuri **Level Fans Camp** la care ai participat şi tu. La anul, acest eveniment va fi repetat şi sper că vor veni mai mulţi gameri ca anul acesta şi astfel vor reuşi să se cunoască între ei. Mă bucur că eşti mulţumit de felul în care arată revista noastră, şi... stai liniştit nu m-am gândit la prostii şi nici nu mi-am luat nasul la purtare. Totuşi, sunt bucuros şi în acelaşi timp mândru când cineva apreciază munca noastră. În ceea ce priveşte posterul, îmi pare rău, dar nu te pot ajuta din simplu motiv că structura revistei nu permite în acest moment introducerea unui poster. Şi apropo... nu suntem editură de postere!!! Testele hardware sunt astfel realizate încât voi să vă daţi seama care placă este mai bună. Puteţi face acest lucru citind cu atenţie articolele şi mai ales tabelele în care sunt trecute performanţele fiecărei plăci la diferite jocuri. Deci... noi vă ajutăm, aşa că nu are rost să fiţi supăraţi pe noi.

Bineînţeles că la anul vom încerca să organizăm **Level Camp**-ul ceva mai bine, din toate punctele de vedere. Oricum, părerea mea este că în primul rând contează atmosfera care după părerea mea anul acesta a fost extraordinară şi asta se datorează într-o foarte mare măsură participanţilor. Multă baftă şi sper să ne mai scrii!!!

Acelaşi Wild Snake

Salutare stimabililor! (Bună, draga mea dragă!)

Veste bună: am primit şi cele două numere ale revistei care îmi lipseau **[Mă bucur pentru tine şi sper că nu vei mai pierde nici un număr de acum încolo!]**, dar asta după ce am schimbat adresa de corespondenţă **[Aha... deci, aceasta era problema.]**. Am apucat doar să răsfoiesc acest număr, dar abia aştept să-l citesc şi să pătrund în tainele MTG-ului **[Sper că o să îţi placă toată revista nu doar articolul de MTG]**. Ho! Ajungă-vă! Zău, aşa! Mai lăsaţi-i şi pe alţii să fie nominalizaţi la „Scrisoarea Lunii".

Nici nu îmi încap în piele de bucurie. **[Ce să fac? Dacă ai trimis scrisori interesante te-am pedepsit şi te-am nominalizat de două ori pentru scrisoarea lunii!]**.

Eu sunt destul de conservatoare **[Să înţeleg că ai conservanţi?]** în multe privinţe şi vreau să vă spun că sunt foarte mulţumită de mouse-ul meu de 5 dolari Genius **[Mă bucur pentru tine şi pentru mouse-ul tău!]**. Nu are rotiţă de scroll, ci doar „bilă" şi trei butoane **[Bine că are bilă!]**. S-ar putea ca în această propoziţie să fi făcut o greşeală **[Unde este greşeala că eu unul nu am văzut-o?]**. Vreau să vă spun că urăsc acel butonaş verde aflat pe mouse! Pur şi simplu este inestetic şi îl urăsc.**[Totul se rezolvă cu puţină vopsea şi ceva îndemânare.]**

Sper să încep cât de curând activităţile de operator de teren şi mediator şi să strâng bani pentru upgrade, joace şi tot felul **[Vorba 'ceea: Bani n-aduc fericirea dar o menţin!]**.

Mă grăbesc, dar vreau să vă mai plictisesc cu un amănunt: Vă iubesc! **[Şi noi te iubim mult de tot!]** Pe toţi! (nu pe rând).

Vorbesc serios! Mă simt minunat şi vă consider prietenii mei! **[Bine, prietena noastră, şi să ştii că abia aştept să ne cunoaştem şi să discutăm câte ceva despre maşini!]** Vă sărut pe toţi!

Sayonara de la Andreea

Salut

Mă numesc Grigore Cristinel, sunt din Bucureşti şi vă scriu pentru a patra oară, deşi fără să primesc vreun răspuns (răilor)! **[Să înţeleg că stau de vorbă cu un cititor fidel!]** În primul rând, vreau să vă urez „La mulţi ani!" pentru cei trei ani de existenţă şi să vă felicit pentru minunatul rod al muncii voastre **[În sfârşit cineva care şi-a adus aminte de aniversarea noastră. Mulţumim!]**. O să fiu scurt, deoarece cam tot ce am avut de spus v-am făcut cunoscut în precedenta scrisoare, dar o să reiau câteva sugestii şi aş adăuga şi câteva sugestii şi întrebări **[Să auzim!]**. Ce spuneţi de un „dicţionar" cu termeni din domeniul jocurilor, rubrică în care să explicaţi chestii gen „bilinear filtering" **[Poate aşa reuşim să contribuim la cultura voastră generală din domeniul calculatoarelor]** sau de o rubrică de mică publicitate, cu anunţuri legate exclusiv de domeniul calculatoarelor, taxele percepute pentru aceste anunţuri urmând a acoperi costurile unor eventuale două pagini cu anunţurile şi eventual dicţionarul **[Ceva de genul: Vând, cumpăr sau...închiriez!]**. Am înţeles că se pot cumpăra şi numere mai vechi de LEVEL **[Ai auzit bine]**.

Care este cel mai vechi număr disponibil, începând de la care să pot comanda? **[Este vorba chiar de numărul 1, dar asta nu înseamnă că mai avem pe stoc începând de la numărul 1 toate celelalte reviste. Dacă vrei o revistă anume, sună la redacţie pentru a afla dacă mai este disponibilă.]**

Al vostru fidel fan,
Cristinel Grigoare din Bucureşti

octombrie 2000



International Games Magazine
LEVEL

Ne-au mai scris:

Gogeneaţă Ionuţ din Iaşi, Lucaci Eduard din Reghin, Inu din Bistriţa, Papuc Florin din Bărăgan, Constantinescu Alex din Bârlad, Popescu Vladimir din Câmpina, Cachiţ Sebastian din Iaşi, Tudorică Constantin din com. Troianu, Albu Nicolae din Alba Iulia, Solomon Vlad din Braşov, Anaconda din Bucureşti, Grigore Cristinel Gabriel din Bucureşti, Muntean Sorin din Aiud, Blidaru Şerban Dan din Moldova Nouă, Bălan Adrian din Râmnicu Vâlcea, Avasiloaia Iulian din Bucureşti, Stoian Vlad din Bucureşti, Moldovan Aurel din Sibiu, Ursu Alexandru din Galaţi, Pavel Radu din Caransebeş, Takas Andreea din Bistriţa, Pârvulescu Sorin din Mediaş, Cristea Flavius Georgian din Vâlcea, Dobre Vlad din Bucureşti, Andrei Hociung din Piatra Neamţ, 9mm aka PLIKTISIT [data viitoare te rog să trimiţi 3 plicuri] din Constanţa, Vasilescu Florin din Ploieşti, Filimon Ioana din Oradea, Anghelescu Cornel din Timişoara Vuşcan Horia din Oradea, Bărbieru Constantin din Miercurea Ciuc, Popescu Ondin din Teuci, Nedelcu Cristian din Buzău, Ionescu Alexndru din Plieşti, Negoiţă Andrei din Braşov, Trică Eugen din Sinaia, Deleanu Emil din Costanţa, Vasiliu Radu din Bucureşti, Enescu Marian din Bucureşti, Sorin Călinescu din Bucureşti, Andronic Alex din Sibiu etc .

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov

Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
Redactor şef :
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(snake@level.ro)
Cristian Caşcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Ştiri: Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactor hardware:
Radu Toacşe
(toshy@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)
Cristian Tomescu
(cristian_tomescu@chip.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@chip.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@chip.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@chip.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Braşov

Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 068-415158 şi fax: 068-418728

Pregătire filme: Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj şi tipar: Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.

Citiți în numărul viitor:



Heavy Metal: FAKK 2

Julie Strain în variantă virtuală.



HomeWorld Cataclysm

Întoarcerea acasă nu înseamnă sfârşitul problemelor.



Carmageddon TDR 2000

Trecerea de pietoni nu mai este un loc sigur.







Tinerețea la 800.000 de ani.



Un nou **CHIP SPECIAL** editat de Vogel Publishing, dedicat de această dată driverelor. Din cuprins:

- ce sunt driverele, cum funcţionează
- cum se instalează un driver
- upgrade-uri pentru sistem şi instalarea noilor componente
- tips & tricks pentru Windows

CD-ul conţine 500 MB de drivere pentru plăci de bază, plăci video, plăci de sunet, imprimante, scanere, modemuri, tunere TV.

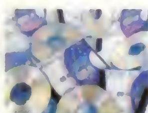
În chioşcuri la începutul lunii octombrie

Cel mai dezvoltat simț al nostru?
Aveți trei încercări.


Display


Imaging

Acer Communication & Multimedia Inc. (ACMI) este o marcă ce se remarcă prin vitalitate, creativitate şi înaltă tehnologie. Dar probabil aţi auzit acest lucru şi la alte firme. Ceea ce ne face să **ne deosebim** de ceilalţi sunt urechile. Noi **ascultăm** atenţi tot ceea ce clienţii noştri au de zis. La ce vă gândiţi, care vă sunt **nevoile**, ce obstacole aveţi de depăşit. Cu aceste informaţii în faţă ne apucăm de treabă. Pentru noi **tehnologia avansată** este o metodă de a vă ajuta să vă **îndepliniţi visele**, fie că sunt legate de monitoare multimedia, scannere, unităţi de memorie optice (CD-ROM, CD-RW, DVD), CD Blank-uri, monitoare LCD sau tastaturi.


Media

Acer. We hear you


Storage

Acer
we hear you

Distribuitori ACMI
(Acer Communications & Multimedia Inc.)
în România:

PC&A PROD SRL
Bd. Dimitrie Pompei, nr.8
Sector 2, Bucureşti
Tel: 01-242.53.84
Fax: 01-242.53.89
email: office@pca.ro

DARER SRL
Bd. Decebal, nr. C24-C26
Oradea, 3700
Tel.: 059-41.31.19
Fax: 059-34.19.89
email: darer@rdsor.ro

TORNADO SISTEMS SRL
Str. Jiului, nr. 2A
Bucureşti
Tel.: 01-312.75.07
Fax: 01-312.98.20
email: cmitu@tornado.ro